N°1 DES JEUX ET LES LOISIRS SUR PC

joystick

166
JANVIER
2005

T 06287 - 166 - F: 6,50 €

future france
Media with passion



THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY

LE FPS QUI FAIT SOUFFRIR SES PETITS CAMARADES

Numéro 166 • Janvier 2005 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €


EMEUTES, CYBER-CRIMINALITÉ
ET AFFRONTEMENTS
ENTRE FORCES DE L'ORDRE
ET MÉGA-ENTREPRISES :
BIENVENUE SUR MARS !
COPS 2170
THE POWER OF LAW
MPD
RC-9975
LE PREMIER JEU A ASSOCIER STRATEGIE TACTIQUE ET RPG.
POLICE
Plus de 60 armes, de nombreux véhicules
13 niveaux de stratégie tactique au tour par tour et d'action non stop
Contrôlez des équipes d'officiers de police
Un univers immense et vivant
12+
www.pegi.info
PC CD
MIST LAND
GFi
HTTP://COPS2170.DCEGAMES.COM
DREAMCATCHER
© 2004 Game Factory Interactive Ltd., licensed exclusively to DreamCatcher Europe on restricted areas. Published by DreamCatcher Europe. Package design © 2004 DreamCatcher Europe. DreamCatcher design and mark are trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.

ommaire

166 JANVIER 2005

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

16



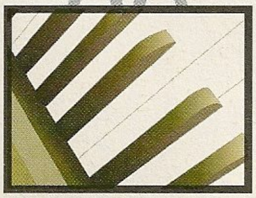
JEU DE LA COUV' Qu'on aime ou pas le film dont s'inspire Chronicles of Riddick n'a que peu d'importance. Le jeu possède suffisamment de qualités pour convaincre les fans de FPS. Ne serait-ce que par le caractère du héros, délicieusement méchant.

72



TESTS Tous les ans on vous le dit, vous n'y couperez pas non plus cette année : après Noël, c'est presque le désert ludique. Mais même au bout du rouleau, on ne se laisse pas prendre aux mirages.

88



DOSSIER Le monde de la musique dans le jeu vidéo n'aura plus de secrets pour vous grâce à ce dossier de Faskil. Interview des stars du milieu (comme Jesper Kyd) et tour d'horizon des logiciels qui permettent de faire du bruit.

102



RÉSEAU CYD revient sur la nouvelle extension de Lineage II pleine de bonnes choses. Fumble nous conte ses péripéties dans Everquest II. Et depuis qu'il joue à HL2DM, Atomic ne se sépare jamais d'un radiateur, qu'il jette sur le premier inconscient qui lui tourne le dos.

ET AUSSI...

Couverture
© VUG

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des Magazines : Xavier Levy
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Chef de studio : Jean-Michel Sabatié

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests et bv : Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mélanie « Maoh » Gras, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Nicolas « Dr. Loser » Roux, Lâm Hua, Michel «Yavin » Beck, Fabrice « La Fouine » Bloch (maquettiste), Viviane Fitas

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
Responsable Trafic : Maguy Edouard 01 41 27 38 12
assistée de Natacha Marquis

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 57,20 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Bénédicte Escolan

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne -
77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.

Commission paritaire N° 0305 K 3973
ISSN : 1145-4806. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin décembre
Dépôt légal à parution


ADAPTÉ D'UNE HISTOIRE VRAIE
NORMANDIE-JUIN 1944

sommaire #166

Quelques changements dans cette rubrique afin de passer à l'essentiel et d'éviter de s'étendre sur des titres pas terribles. Vous avez ainsi plus d'informations sur les gros jeux présents sur le CD/DVD ce qui est plutôt une bonne chose. Peu de démos ce mois-ci, on sent que Noël est fini et que les éditeurs rechargent leurs canons. Autant passer du temps à découvrir Scrapland et Cross Racing Championship, deux titres dont on vous a très peu parlé et qui se révèlent assez sympathiques à jouer.

Tbf



Medal of Honor : Batailles du Pacifique

Genre : Action shoot dans le Pacifique
Développeur : EA LA
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : www.eagames.com/official/moh/pacassault/us/home.jsp
Config minimum : Windows 2000/XP, processeur 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 8.1
Config recommandée : Windows 2000/XP, processeur 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Après la démo solo sortie il y a quelques mois, voici la version multijoueur pour essayer toutes les parties de ce nouveau Medal of Honor. Outre le classique Free for All où vous devez tuer le plus d'ennemis possible et le Team Deathmatch où vous faites la même chose qu'en Free for All mais seule la moitié de l'équipe est touchée par vos balles, il y a le mode Invader qui ressemble énormément à une bête partie Conquest de Battlefield 1942. C'est-à-dire qu'une équipe défend une position et que l'équipe offensive doit capturer différents points stratégiques. Bien entendu, plusieurs classes sont accessibles afin d'avoir un soldat armé d'une mitrailleuse, un médecin pouvant soigner ses coéquipiers et enfin l'expert en dynamite pour détruire une place forte. Apparemment, le multijoueur de ce deuxième Medal of Honor semble assez joué tous les soirs. Electronic Arts vient d'ouvrir une dizaine de serveurs français pour que la communauté profite d'un bon ping.



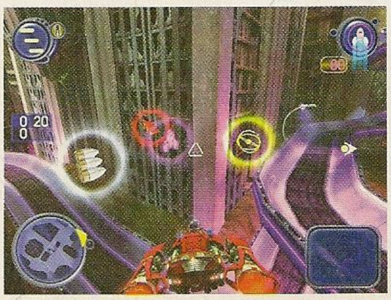
Scrapland

Genre : Aventure/Action
Développeur : MercurySteam Entertainment
Éditeur : Enlight Software
Distributeur : Nobilis
Site Internet : www.scrapland.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 8

En résumé

American McGee refait parler de lui avec ce jeu de science-fiction mélangeant plusieurs genres. Il faut avouer qu'on l'attendait au tournant après le demi-échec d'Alice. On nous promet de l'action, de l'aventure, de la vitesse et des combats, et on a effectivement tout cela dans la démo. Vous dirigez un certain D-tritus, un robot qui s'est fabriqué tout seul. Il se retrouve dans un monde étrange et devra enquêter sur le meurtre d'un robot. Un humain qui passait par-là est bien sûr le coupable idéal. En suivant les missions données par certains personnages, vous avancerez dans votre enquête. La démo vous fait découvrir le début de l'aventure et la visite de la ville rappelle le Cinquième Élément, avec un semblant de liberté digne de GTA 3. Si vous êtes plutôt du genre combat entre potes, sachez que deux cartes multijoueurs sont également jouables. Vous avez le choix entre du deathmatch et la capture de drapeau, aussi bien seul qu'en équipe.





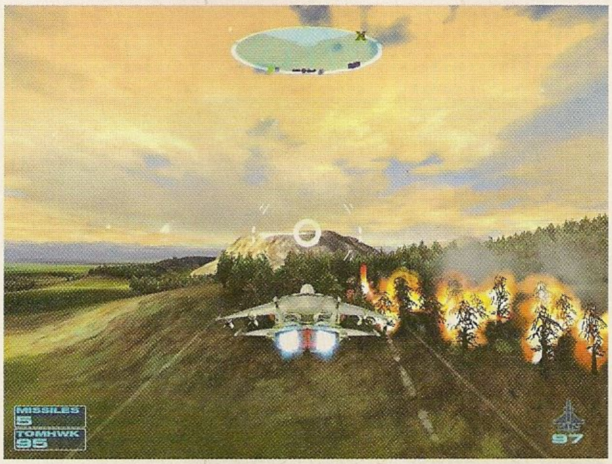
Gun Metal



Genre : Destruction massive d'ennemis
Développeur : Yeti Studios
Éditeur : Zoo Digital
Distributeur : Nobilis
Site Internet : www.yetistudios.com/gunmetal
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 900 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9

En résumé

Quand la fermeture du studio Rage Software a été annoncée, vous avez peut-être versé une larme en regrettant leurs jeux mettant à l'honneur les cartes graphiques. Rassurez-vous, des anciens de Rage ont créé Yeti Studios, et Gun Metal utilise autant d'effets graphiques qu'Incoming à sa sortie. On dirige un robot qui peut se transformer en avion quand cela lui chante. Oui, comme les Transformers, mais cela m'a plutôt fait penser à After Burner après quelques minutes de jeu. Cette faculté de morphing vous permet de détruire aussi bien les véhicules au sol que les avions envoyés par l'ennemi pour freiner votre progression. Le briefing de chaque mission est assez léger, on est chez des militaires et cela se voit dans les objectifs. Un mode rolling permet de laisser l'ordinateur finir le niveau, histoire de découvrir la zone si vous êtes vraiment trop mauvais. À noter que ce titre est sorti en septembre 2003 chez nos voisins anglais. Il ne s'agit pas d'une extension ou d'une suite, mais bien du même jeu qui ne sort que début 2005 en France.



Cross Racing Championship

Genre : Course de voitures
Développeur : Invictus
Éditeur : Pas pour le moment
Site Internet : www.crc-game.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0



En résumé

Invictus est un développeur connu pour avoir travailler sur 1nsane, un jeu de voitures assez bizarre où il était normal de participer à un Capture the Flag à bord de voitures. Continuant dans le genre automobile, il nous propose cette fois-ci de participer à des courses classiques de rallye ou sur un circuit. Vu la qualité du produit, on peut s'étonner que personne n'ait pensé à distribuer le produit, qui est quasiment fini selon le site officiel. Deux circuits sont accessibles dans cette démo : une course contre la montre sur une piste en bitume et une course de rallye sur un terrain accidenté. Trois modes sont accessibles pour cette dernière : la classique course pour ne pas choquer les habitués, un mode Knockout où le dernier de chaque tour est éliminé et un mode Hit & Swap où vous changez de voiture en pleine compétition quand vous heurtez un concurrent. Oui, c'est le mode le plus sympathique et on peut endommager son véhicule avant de piquer celui du leader de la course. Vous aurez ainsi un bon aperçu des différents modes possibles. Un mode Carrière fait son apparition dans le jeu final, histoire de débloquer des nouvelles voitures, voire des circuits comme tout jeu de voitures qui se respecte.



Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD



Zoo Tycoon 2

Genre : Gestion d'un parc zoologique
Développeur : Blue Fang Games
Éditeur/Distributeur : Microsoft
Site Internet : www.microsoft.com/games/pc/zootycoon2.aspx
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, processeur 733 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo, DirectX 9.0b

En résumé

Dans la longue série des Tycoon ou jeux de gestion d'un lieu particulier en français, le parc zoologique plaît assez bien comme concept. Si vous êtes un peu déçu par la gestion du zoo de Vincennes, voilà le moment de montrer à la terre entière que les zoos, c'est votre passion. Un niveau créé spécialement pour la démo vous permet de construire votre premier parc. À vous ensuite de choisir quels animaux vont émerveiller les enfants, quels fast foods vous allez placer pour nourrir les visiteurs et quels employés vont travailler sur place. Des challenges avec des objectifs à atteindre sont jouables dans la version complète.

DVD

Bloodrayne 2

Genre : Action sanglante
Développeur : Terminal Reality
Éditeur : Majesco
Site Internet : www.bloodrayne2.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 8.1
Config recommandée : Windows XP, processeur 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 8.1

En résumé

Je préférais Terminal Reality à l'époque de Terminal Velocity ou Fly ! Aujourd'hui avec la série des Bloodrayne, on se retrouve avec un gameplay pas top et on se met à regretter certains jeux. Certes, l'héroïne Rayne, mi-femme mi-vampire, fait concurrence à Lara Croft pour ses formes généreuses, mais les combats restent un peu fouillis. Après une cinématique assez longue, la démo nous propose de visiter un manoir avec évidemment un boss à la fin du niveau. On peut effectuer des combos afin de tuer les ennemis avec style, mais le clic frénétique sur l'attaque principale fonctionne assez bien.



Lancement

de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom ou (le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



Shave your Style™
Nouveau
cruZer³
Braun cruZer³
rasoir
large grille flottante
pour un rasage
précis et confortable
tondeuse
tondeuse réversible
pour dessiner avec
précision les contours
sabot
accessoire pour
différentes hauteurs
de coupe de barbe
BRAUN
*Crée ton style™
conçu pour faire la différence
www.braun.com/cruzer

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

MTX Mototrax

Genre : Courses de motocross
Développeur : Beenox Studios
Éditeur : Aspyr
Distributeur : Nobilis
Site Internet : www.aspyr.com/games.php/pc/mtxpc
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9

En résumé

En attendant un Motocross Madness 3 sur nos machines, Beenox Studios nous propose de s'éclater avec MTX Mototrax. Comme le laisse supposer le titre, on a affaire à des épreuves de motocross. Le circuit McKenna Rock proposé dans la démo est parsemé de bosses, idéal pour tester les suspensions et son estomac. On peut, bien sûr, faire des figures acrobatiques, pour épater le public, mais l'objectif est de finir la course en tête, donc concentrez-vous sur la piste. Le jeu complet permet de participer à des épreuves de supercross, de freestyle et des courses tout-terrains, histoire de montrer que vous êtes surpuissant dans tous les domaines.



DVD

Les Enfants du Nil



Genre : Gestion d'une ville
Développeur : Tilted Mill Entertainment
Éditeur : Myelin Media
Distributeur : Sega
Site Internet : www.immortalcities.com/cotn/
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0b
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0b

En résumé

Si vous avez déjà joué à un des jeux de gestion d'Impressions Games, vous allez faire le rapprochement avec Pharaon et cela est tout à fait normal. Dans les deux jeux, on vous demande de gérer une ville égyptienne dans l'Antiquité et de rendre les habitants heureux. La ressource de base est la population de la ville, et vous allez devoir vous montrer très brillant avant d'édifier votre première pyramide. Pour vous agrandir, il est bien évidemment possible d'attaquer les autres peuples, mais la diplomatie et le commerce sont également des solutions. La démo vous fait découvrir deux scénarios pour apprendre les concepts de base.

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION AUDIO :
- Répertoire \AUDIO
- Acid Xpress 4
- Kristal Audio Engine
- Live Demo 4.04
- Musiques de Men of Valor
- Musique principale de Shadow Ops
- Musique d'ouverture de Shadow Ops
- Samples pour Acid Xpress
- Soundforge 7.0b

LA SECTION INTERNET :
- Répertoire \INTERNET
- BitDefender 8
- SiteBar 3.2.6

LA SECTION UTILITAIRES :
- Répertoire \UTILITAIRES
- Speedfan 4.18
- ThrottleWatch
- Total Copy 1.20
- .werkkzeug1

LA SECTION DRIVERS :
- Répertoire \DRIVERS
- Ati Catalyst 4.11 pour Windows 98/Me
- Ati Catalyst 4.11 pour Windows 2000/XP
- Nvidia Forceware 61.76 pour Windows 98/Me
- Nvidia Forceware 66.93 pour Windows 2000/XP



BATTLEFIELD VIETNAM



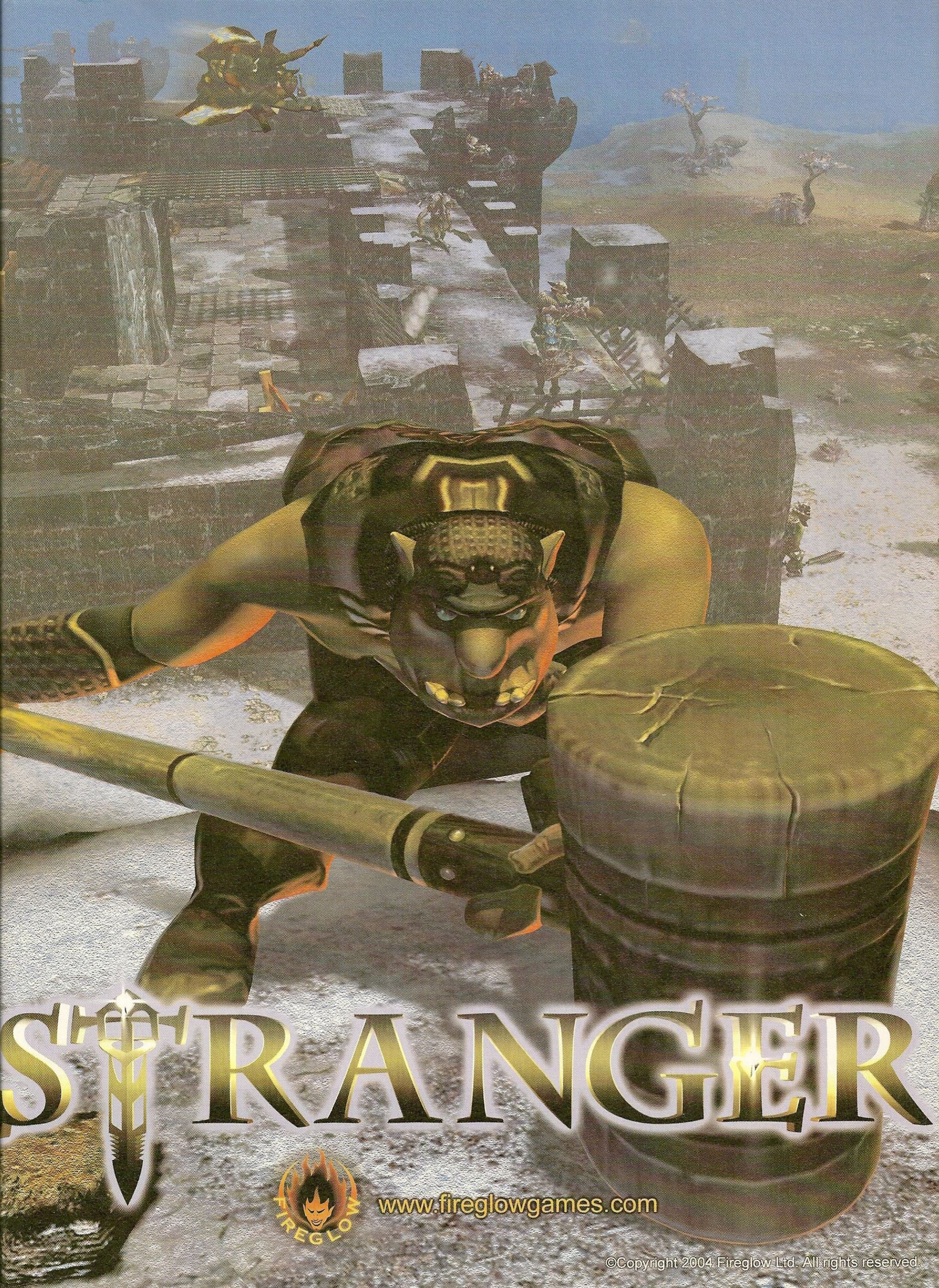
WORLD OF WARCRAFT

LA SECTION JEUX :
- Répertoire \JEUX
- Dice City 0.97
- Homefront 2.0
- Le Bâtard de Kosigan
- Mod World War II pour Battlefield Vietnam
- Point of Evolution 0.1.5
- Sacred Plus 1.8.2.6
- Vidéo intro World of Warcraft
- Vidéo tutorial World of Warcraft

LA SECTION PATCHS :
- Répertoire \PATCHS
- Patch 1.2.1 pour Arena Wars
- Patch 1.1 pour Dawn of War
- Patch 1.008 pour Ground Control 2
- Patch 1.5.1.5 pour Joint Operations
- Patch 1.03 pour Men of Valor
- Patch 1.1 pour Need for Speed Underground 2
- Patch 1.1 pour Pro Evolution Soccer 4
- Patch 1.8.26 pour Sacred
- Patch 30830 pour Söldner
- Patch 1.0.0.971 pour Les Sims 2 version CD
- Patch 1.0.0.971 pour Les Sims 2 version DVD

LA SECTION WALLPAPERS :

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.


STRANGER
FIREGLOW
www.fireglowgames.com
©Copyright 2004 Fireglow Ltd. All rights reserved

COURRIER

par Faskil

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

Sabotage

Vous trouverez sûrement que ce mail a quelques mois de retard, mais j'avais perdu mon magazine. Sur la tranche du Joystick de juillet/août 2004 figurait une clé non complète pour World of Warcraft. Pourquoi incomplète ?! Elle m'a fait saliver ! Imaginez ma déception quand je me suis rendu sur le site de WoW et qu'elle ne fonctionnait pas.

Thyrael

Cher Thyrael déçu, notre élan de générosité s'est effectivement vu quelque peu entaché par un acte de sabotage. Notre maquettiste, qui souhaitait garder la clé pour elle, n'a pas hésité à recourir à sa gomme magique pour en faire disparaître la fin. (ndlm : où serait-ce pour une autre raison connue de moi seule ?). Nous ne nous sommes rendu compte que bien trop tard de la traîtrise, quand nous n'avions plus que nos yeux pour pleurer. Voici donc, accompagnant nos plus plates excuses, la partie manquante du Saint-Graal : 673-MONK-0253. Ah, on me signale par contre qu'elle n'était valable que durant la dernière « open beta » qui s'est terminée il y a quelques semaines. Je suis vraiment confus. (ndCaf : si tu te fais plastiquer ton appart Fask, tu sauras pourquoi).

Vous épelez ça comment ?

J'aurais plusieurs questions existentielles à vous poser :
1° Je voulais m'acheter des enceintes 5.1 mais je me suis aperçu qu'il existait des modèles avec décodeur et d'autres sans, à quoi sert ce décodeur ?
2° Qu'en est-il du jeu « The Y-project » ?
3° Quelqu'un remplacera-t-il un jour Tarace à la rédac ?

1/ Après avoir posé la question à C_Wiz, qui s'est mis à retourner ses docs dans tous les sens, il apparaît que la réponse à votre question est d'une complexité affolante. Je vais donc tâcher d'en simplifier l'essence. De prime abord, et selon nos recherches préliminaires, le décodeur servirait à décoder. Voilà, voilà. Oh, mais de rien. Ah non, Bishop me souffle que je ne suis pas exhaustif : il décode le signal audio pour vous permettre de bénéficier de petites fioritures auditives, comme du Dolby Digital ou du DTS, sans qu'il soit nécessaire de passer par un ampli supplémentaire. En gros : pas de décodeur, pas de chocolat.
2/ D'après TBF, vu que les sites Web du jeu et des développeurs ne répondent plus à nos sollicitations, il y a de fortes chances pour que le titre soit tout simplement mort. Ou les développeurs.
3/ C'est totalement impossible, nous sommes à sec de motards accrocs au poker.

Cherche stagiaire

Bonjour à toute l'équipe de Joystick. Je suis un élève en classe de 3e et je dois faire un stage non rémunéré d'une semaine en entreprise. Étant un passionné de jeux vidéo et un lecteur assidu du mag, serait-il possible que je le fasse à Joystick ?

Jonathan et plein d'autres

Non. Mille fois non. D'abord, on a déjà assez de boulot avec les cancreries de Joypad. Et puis, ce n'est pas parce qu'on aime pas avoir de la visite, ou des gens pour nous faire nos cafés, mais très sincèrement, ça ne vous rendrait pas service de venir passer une semaine chez nous. Après, vous risquez d'avoir toutes les peines du monde à vous réadapter à un véritable environnement de travail. On ne veut pas avoir ça sur la conscience.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Fumble, Gruth, C_Wiz, Yavin : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

On a pris ses médicaments aujourd'hui ?

Bonjour simple humain corruptible. Je suis Kibrock, fils de Kipick, lieutenant de l'escouade naine n°13, spécialiste de questionnage d'orcs récalcitrants. Je suis encore un peu jeune (95 ans) pour un poste à responsabilité aussi élevé, mais les orcs ne s'en sont jamais plaints. Gniark! Gniark! Récemment, un de ces abrutis d'elfes malingres m'a parlé d'un jeu intitulé Middle-Earth Online, où il y aurait des nains. Alors j'achète votre magazine et je cherche, je cherche… mais pas d'infos sur ce jeu. Mais moi ça m'intéresse ! Donc je vais hacher menu tout le monde si je n'ai pas de nouvelles ! Vous d'abord, je vais vous éviscérer et faire de vos intestins un collier pour ma naine… hin hin hin !!!

Kibrock, fils de Kipick, votre futur cauchemar

Cher… euh… Kibrock, c'est ça ? Cher Kibrock, donc, si nous n'avons pas parlé de Middle Earth Online, c'est tout simplement parce que son éditeur, Black Label Games, a été plus que discret ces derniers mois. Sans doute bosse-t-il d'arrache-pied pour finir le jeu. Ou alors, il fait une énorme sieste. Toujours est-il qu'il maintient le silence radio et qu'il subsiste du coup un énorme doute concernant la sortie du titre, sans parler d'une date officielle. Cela dit, Cyd en avait tout de même déjà fait mention dans les Net News d'un précédent numéro. Ce qui n'est déjà pas si mal, non ? Et puis, en attendant, des jeux avec des nains, il y en a d'autres. Le dernier Larry, par exemple. Ou America's Army. Lààààààà, rangez-moi cette hache maintenant. Vous allez blesser quelqu'un.

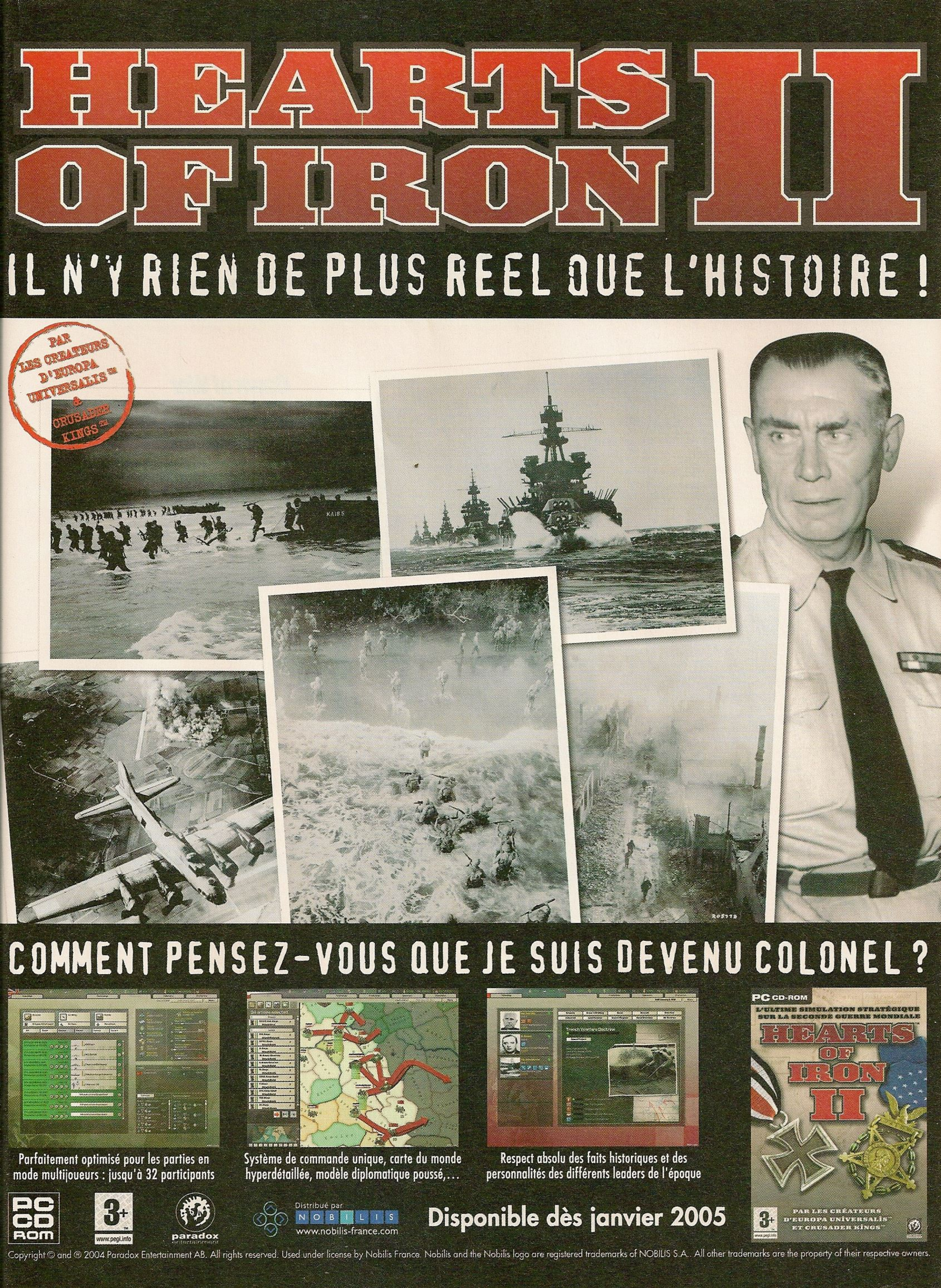
- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 - 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc… à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

L'erreur est humaine

Pourquoi une note aussi basse à Half-Life 2 ? Tous vos confrères l'ont pourtant encensé ! C'est un scandale ! Vous brûlerez en enfer, vermine communiste !

Des lecteurs inquiets

Cher fan club, il semble bien que, dans votre élan de colère, tout emprunt de raison qu'il soit, vous ayez envoyé votre missive au mauvais destinataire. Chez Joystick, on a bien aimé Half-Life 2. On lui a même mis un 8, comme dans « un très bon jeu, une valeur sûre ». N'hésitez pas à nous faire savoir à qui nous pouvons faire suivre votre courrier.


HEARTS OF IRON II
IL N'Y RIEN DE PLUS REEL QUE L'HISTOIRE !
PAR LES CREATEURS D'EUROPA UNIVERSALIS™ & CRUSADER KINGS™
COMMENT PENSEZ-VOUS QUE JE SUIS DEVENU COLONEL ?
Parfaitement optimisé pour les parties en mode multijoueurs : jusqu'à 32 participants
Système de commande unique, carte du monde hyperdétaillée, modèle diplomatique poussé,…
Respect absolu des faits historiques et des personnalités des différents leaders de l'époque
PC CD-ROM
L'ULTIME SIMULATION STRATÉGIQUE SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE
HEARTS OF IRON II
PAR LES CRÉATEURS D'EUROPA UNIVERSALIS™ ET CRUSADER KINGS™
PC CD ROM
3+
www.pegi.info
paradox entertainment
Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com
Disponible dès janvier 2005
Copyright © and ® 2004 Paradox Entertainment AB. All rights reserved. Used under license by Nobilis France. Nobilis and the Nobilis logo are registered trademarks of NOBILIS S.A.. All other trademarks are the property of their respective owners.

patches

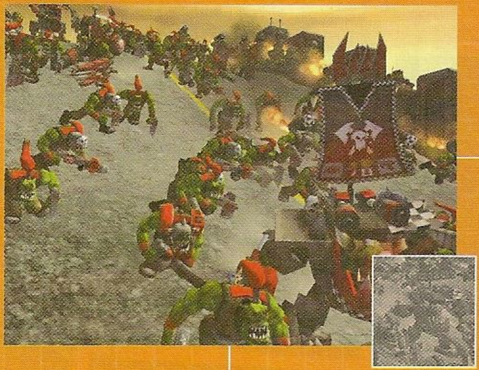
par Tbf

Pour tester les derniers jeux à la mode en multijoueur, il vaut mieux se munir de la dernière mise à jour, comme le démontrent les quatre exemples de cette page. Devant les possibilités offertes par des logiciels tels que Steam, on se dit qu'il n'est pas loin, le temps où l'on aidera les développeurs dès la phase de conception des cartes multi.!

Sacred

_ Patch 1.8.26_

On tient là notre habitué de cette rubrique – il faut dire que la sortie de Sacred Plus n'aide pas à la correction des problèmes. Les joueurs en ont assez de ne pas pouvoir organiser des parties multijoueurs sans plantage. Si l'extension payante n'est pas convaincante, les fans risquent d'aller voir ailleurs. Pour résumer la longue liste de correctifs, disons que le jeu a été équilibré pour que les armes trouvées ne soient ni trop faibles ni trop puissantes par rapport à votre niveau. La perte d'objets lors des parties à plusieurs a été réduite et les quêtes ont été corrigées. Pour remonter le moral des joueurs blasés, la limite de points d'expérience est passée à deux milliards, mais le niveau maxi reste à 206.





Dawn of War

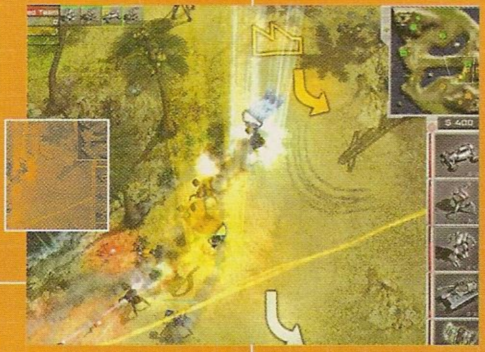
_ Patch 1.10_

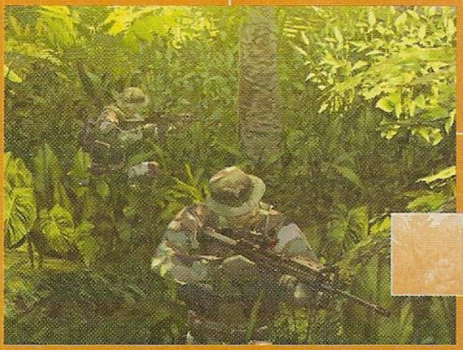
Les premiers tournois font leur apparition, signe d'un multijoueur de qualité. Les développeurs ne s'endorment pas sur leurs lauriers pour autant, mais travaillent à peaufiner leur bébé : cinq nouvelles cartes ont ainsi été ajoutées afin de découvrir de nouveaux champs de bataille en multi. Comme pour Warcraft III, un gros travail a commencé sur l'équilibre des races. Par exemple, les unités rangers ont une force d'attaque réduite et un temps de recharge plus court. On ne peut lancer qu'une seule grenade à plasma à la fois et la zone d'effet des grenades à fragmentation a été limitée d'une unité. Tenez-vous prêt, vous allez connaître un grand nombre de changements de ce type au cours des prochains patchs, afin d'éviter l'apparition de tactiques ultimes susceptibles de déséquilibrer les parties.

Arena Wars

_ Patch 1.2.1_

Ce jeu de stratégie continue de s'améliorer au fil des semaines. Les développeurs semblent en avoir fini avec l'équilibrage des unités, aussi ajoutent-ils à présent de nouvelles fonctionnalités, comme par exemple le bouton Ready, qui permet d'être sûr que chaque joueur est en place au moment où commencent les hostilités. Cette mise à jour offre également la possibilité de créer des parties directement sur le serveur : plus de problèmes liés au firewall d'un des participants ou de déconnexion brutale de l'hébergeur. Enfin, les replays des parties sont maintenant directement accessibles sur le serveur central : vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas vous améliorer.





Joint Operations

_ Patch 1.5.1.5_

Si vous cherchez un FPS permettant à plus de cinquante joueurs de s'affronter, laissez tomber Battlefield 1942 et jetez un œil à ce titre. Une communauté s'est rapidement mise en place et vous ne devriez pas avoir de problèmes pour trouver des partenaires en soirée. Cette nouvelle mise à jour règle entre autres le problème de réapparition des véhicules après leur destruction et améliore la stabilité des parties.

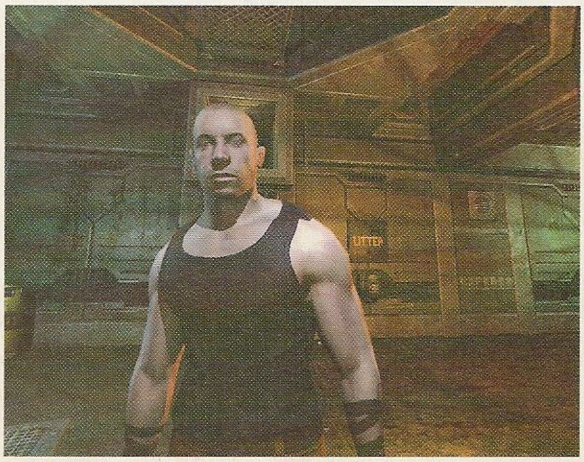
> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs


ADSL2+ 15 Méga
Freebox,
Accélérateur
Internet
Appels gratuits vers les fixes
+ de 60 chaînes en qualité numérique
TV
29,99 € PAR MOIS
Sans engagement ni frais d'accès
freebox
free
inscrivez-vous sur www.free.fr
Offre soumise à conditions. Sous réserve d'éligibilité de votre ligne, vérification sur www.free.fr .
Appels gratuits depuis la freebox vers un poste fixe en France métropolitaine, hors numéros spéciaux.
Le piratage nuit à la création artistique.

THE CHRONICLES OF RIDDICK THE CHRONICL

Quand on m'a annoncé que j'allais recevoir un jeu nommé « Les Chroniques de Riddick », j'ai su que les jeux de mots faciles allaient pleuvoir. Pensez donc : une adaptation d'un FPS venu de la Xbox... Huhuhu. Et c'est tiré d'un film de science-fiction en plus ? Pitch Black ? Connais pas. J'ai plus le temps de regarder « les jeudis de l'angoisse ». C'est qui la star, Vin Diesel ? Connais pas non plus. Attendez, c'était pas un catcheur de la WWF ? Comme The Rock ou Razor Ramon ? Oh oh oh, oui oui je vois bien le genre. Un excellent comédien sans aucun doute, capable de mimer la douleur ou la colère avec une conviction stupéfiante ! Je devine sans mal la profondeur du personnage que cet artiste hors norme devait incarner. C'est ça qui est super pratique avec les préjugés : on n'a même pas besoin de regarder, on sait que ça va être nul. Du coup, je ricanais déjà en démarrant le jeu : en avant pour la daube du mois. Ensuite, j'ai arrêté de rire, parce que je venais de prendre un double coup de pied sauté dans la bouche.

Excellente surprise sur Xbox, The Chronicles of Riddick : Escape From Butcher Bay - Developer's Cut pourrait bien être un des plus gros titres PC de l'année. Un peu trop d'ailleurs, on va le rapetisser à TCOR:EFBB-DC, ça suffira largement. Gameplay audacieux, scénario puissant, graphismes exceptionnels, attention, ce jeu va marquer les esprits ! À coups de surin.



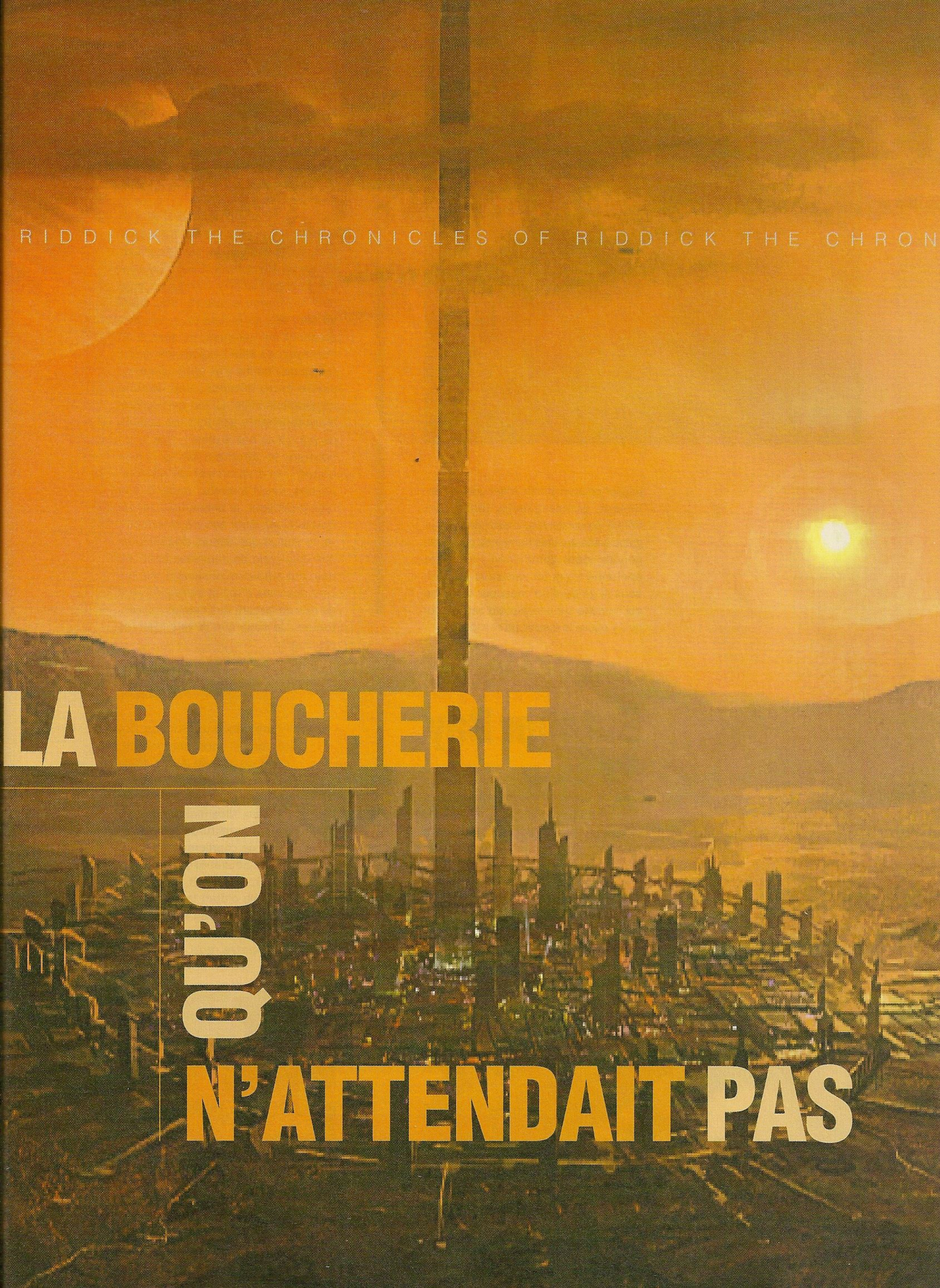
D'après ses détracteurs, Diesel est moins expressif qu'un pneu.

On recommence tout : ça tue

J'ai joué quelques minutes, j'ai ramassé ma mâchoire qui était émiettée sous le bureau, j'ai colmaté ma face avec un peu de ruban adhésif et je suis parti me louer le DVD de Pitch Black. Quand on est devant un jeu exceptionnel, la moindre des choses c'est de se renseigner un peu. Alors Vin Diesel n'est pas catcheur (c'est un autre), même s'il a des bras plus gros que mes cuisses. D'après la légende, il a commencé le théâtre à sept ans. Il a dû en retenir quelques petits trucs, puisque ses courts métrages l'ont fait remarquer par Spielberg et que, de fil en aiguille, il est devenu un des poids lourds du box office mondial. Détail étonnant, le bougre a fondé son propre studio de développement, chargé de produire des jeux vidéo qui poutrent à partir de ses films. Mince, d'habitude les stars d'Hollywood se fichent de ce genre de produit dérivé comme de leur première pub L'Oréal, pourtant, lui, il y investit son pognon et il exige de la qualité. Peut-être parce que c'est un authentique joueur, adepte de Donjons & Dragons depuis l'origine... C'est pas si fréquent, les acteurs professionnels qui pratiquent le jeu de rôle. Quoi qu'il en soit, le jeu Escape From Butcher Bay est donc une « préquelle » de Pitch Black, le film qui introduisait le personnage de Richard B. Riddick. Meurtrier implacable doté d'une force et d'une agilité surhumaine, ce bon Riddick n'essaye même pas de se faire

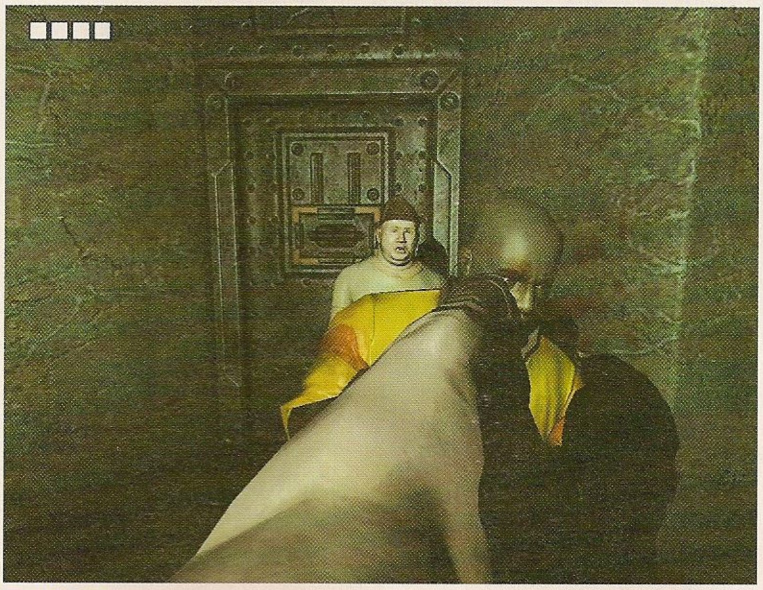
PAR atomic

GENRE : COUP SUR LA TÊTE
ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL GAMES
DÉVELOPPEUR : STARBREEZE STUDIOS/SUÈDE
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 2005



RIDDICK THE CHRONICLES OF RIDDICK THE CHRON

LA BOUCHERIE QU'ON N'ATTENDAIT PAS



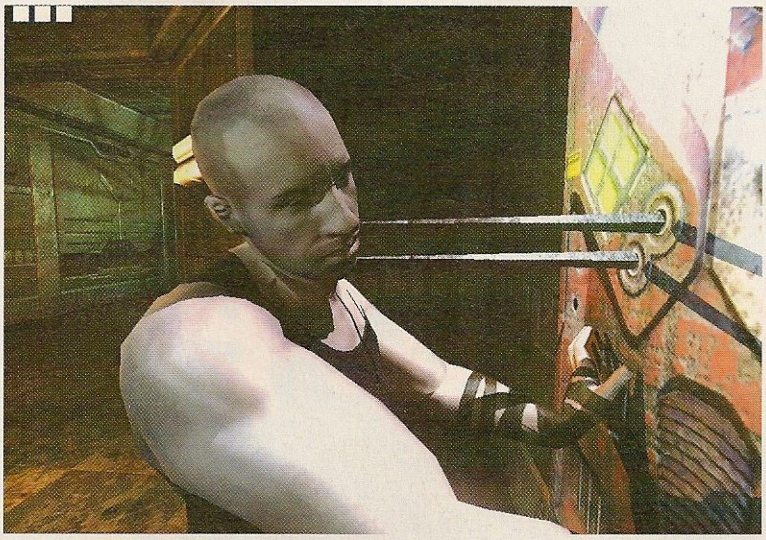
Et shbim !

passer pour un gentil : c'est une ordure. Violent, grande gueule, totalement dénué de scrupules, c'est sans doute grâce à ses qualités humaines que notre gendre idéal commence l'aventure enchaîné dans un vaisseau spatial, sous la garde d'un chasseur de prime qui l'amène sur une planète bagne pour qu'il y passe le restant de ses jours.

Bienvenue à Butcher Bay

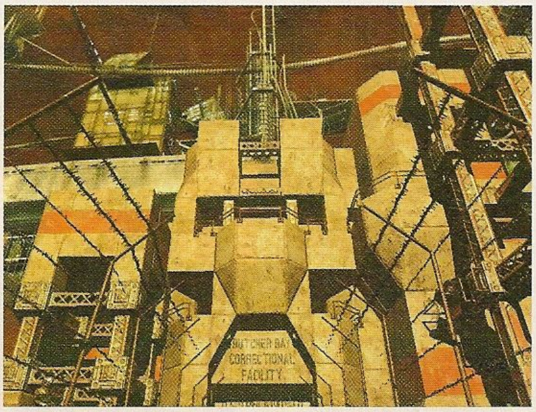
Me voici donc incarcéré avec la pire racaille de l'univers, dans un pénitencier « Triple Max » qui n'est pas, comme son nom pouvait le faire croire, une prison trois étoiles. En fait, on retrouve plutôt le genre d'ambiance qu'on peut voir dans Oz, la série télé d'HBO consacrée à l'écosystème des quartiers de haute sécurité. C'est l'occasion de découvrir l'art délicat de la survie quand on a pris pour trois siècles et demi de taule, qu'on est haï de tout le monde et qu'on dort en compagnie de psychopathes qui égorgent des gens toutes les nuits pour apaiser les voix dans leurs têtes. Un monde clos et brutal, où pour continuer à respirer il faut savoir se battre mais aussi se faire des amis. Les épreuves rapprochent les hommes, ce sera donc l'occasion de faire l'expérience approfondie de l'amitié très particulière qui existe entre détenus, une franche camaraderie virile qui est particulièrement touchante pendant les scènes de viol. « Your ass is mine », m'a dit en souriant le directeur de la prison quand il m'a vu arriver. Je ne comprends pas l'anglais, mais à son regard pétillant, je pense qu'il voulait sympathiser. Quel accueil charmant ! Je ne suis là que depuis cinq minutes que déjà plein de nouveaux amis me tournent autour, m'observent, se lancent des clins d'œil et se rapprochent de moi en traçant des cercles concentriques. Je sens que je vais bien me plaire ici !

La médecine pénitentiaire exige une forte constitution.



C'est Doom 3-beau

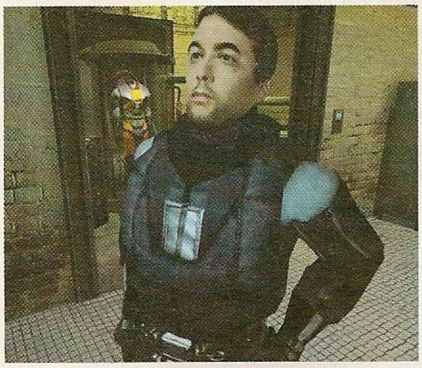
Si l'ambiance de Butcher Bay est aussi impressionnante, c'est en grande partie grâce à l'extraordinaire réalisation technique. On en a vu passer un paquet des jeux Xbox mal transposés au PC, avec des textures immondes et des zones de chargement tous les vingt mètres. Souvenez-vous : Deus Ex 2, Thief 3, Hitman 3, Halo... On nous disait que c'était la faute de la machine, qu'il n'y avait rien à faire. Sauf qu'avec Riddick, le studio Starbreeze démontre que c'était du



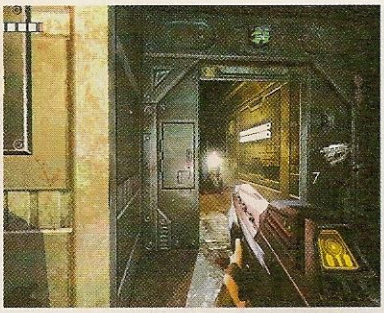


L'amour au premier regard…

Ah non zut, celui-là c'est pas le bon.

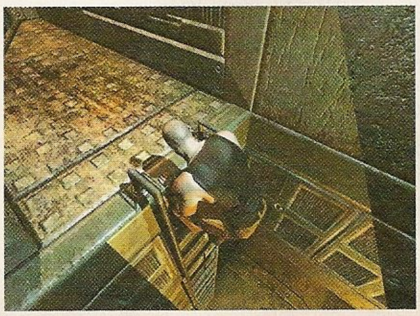


pipeau. Que quand on veut s'en donner les moyens, un hit console doté d'un moteur graphique maison peut venir battre sur leurs terrains les ténors du PC. Pour vous expliquer le choc, quand j'ai reçu Riddick, je venais de passer une partie de l'après-midi à bidouiller Half-Life 2 DeathMatch sur une machine modeste, pour essayer de trouver l'équilibre idéal entre qualité graphique et fluidité. On a assez dit le tort que ses retards successifs ont fait à Valve sur un plan strictement technique. Mais je ne m'attendais pas à voir le Source Engine, deux semaines après sa sortie, se faire plier par un FPS Xbox… La comparaison fait mal, très mal. Là où la plupart des détails des personnages d'Half-Life 2 sont simplement dessinés sur la peau des modèles 3D, à l'ancienne, Riddick utilise le normal mapping pour sculpter visages, uniformes et musculatures. Les éclairages dynamiques au pixel près font honte à la plupart des productions récentes, où on ne peut même pas déplacer une lampe parce que les rendus de toutes les sources lumineuses sont précalculés. Doom 3 avait placé la barre très haut dans ce domaine, mais même lui est dépassé sur certains points. Par exemple, dans Riddick, le menton des détenus dessine une ombre en temps réel sur leur T-shirt. Cette débauche d'effets graphiques pourrait paraître bien vaine, mais elle a réellement son intérêt : très peu de jeux peuvent se vanter d'offrir une telle immersion, un tel réalisme visuel.



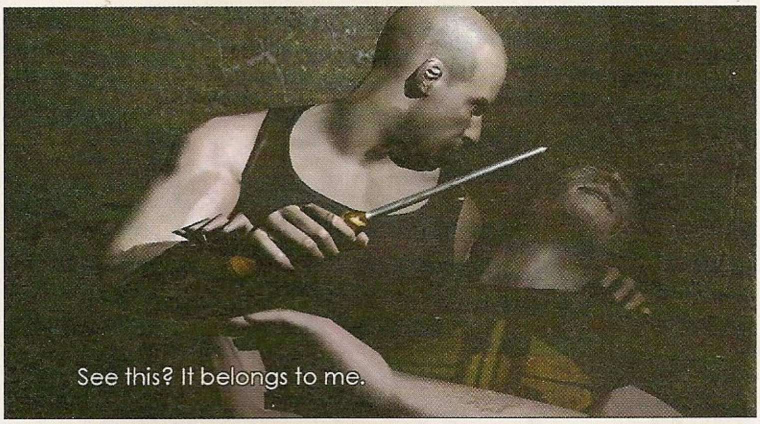
Le mitard comme si vous y étiez

En effet, ici on ne joue pas un être désincarné, une tête volante sans corps ni pieds qui flotte on ne sait comment à travers les niveaux et se débrouille pour saisir les objets et grimper aux échelles sans utiliser ses mains. Non, quand il est Riddick, le joueur a un vrai corps, impeccablement animé. On peut d'ailleurs l'admirer quand la caméra passe d'elle-même en vue extérieure, lors de certaines manœuvres. Une progression au plafond à la Splinter Cell, par exemple. Et si un pauvre gardien passe en dessous à ce moment-là, inconscient du danger ? On se laisse tomber, et vu qu'on a un peu d'élan, on traverse le crâne et on lui imprime les deux talons dans les amygdales. Normal. Mais même quand il reste en vue première personne, le joueur sent son corps, à la fois





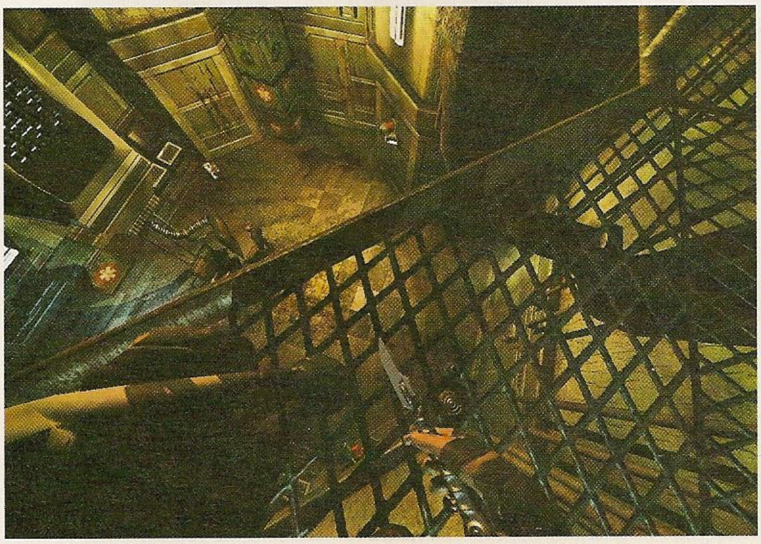
Ce brave Bulder, il a quand même une autre gueule que Barney.

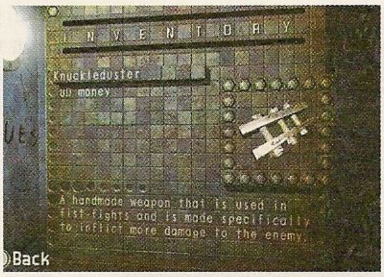


Bouge pas vieux, t'as un truc dans l'œil.

massif et agile. Il peut voir à tout moment ses propres membres. Quand il s'approche de quelqu'un, sa grande silhouette projette une ombre sur le visage apeuré de son interlocuteur. Et si la bouille du quidam ne lui plaît pas, il peut lever son battoir et la remodeler : clic gauche, et shbim un pain dans la face. En combinant habilement les clics gauches et les quatre touches de déplacement, on peut enchaîner les impacts et rouer de coups sa victime, juste pour le plaisir de voir des hématomes s'étaler sur sa tronche. Pour que la baston soit crédible, il fallait une touche de parade, elle est là : d'un simple clic droit, notre boxeur remonte sa garde et protège son menton. En fait, Riddick est un FPS très particulier : on finit par dénicher des tas d'ustensiles efficaces, du tournevis au fusil à pompe. Mais en début d'aventure, les premières fois qu'il faut employer la gomme à sourire pour se faire respecter, on travaille surtout à l'aide de nos énormes paluches, subtilement décorées de bagues en boulons.

Ça fait du bien d'avoir un vrai corps…



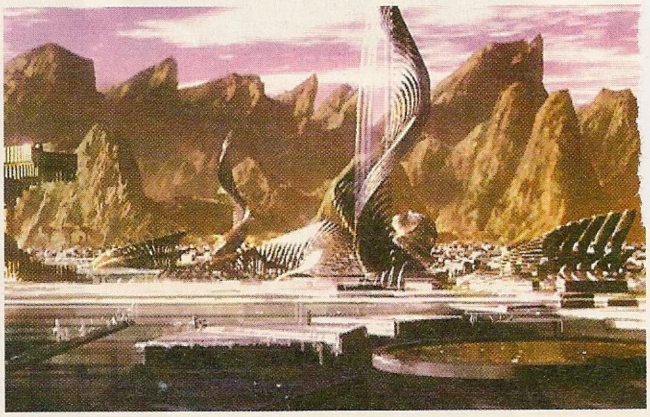


« Bonjour, je suis une masse »

Le plus inhabituel peut-être pour un FPS, c'est qu'on rencontre plein de types sur lesquels on ne pratique pas aussitôt de la chirurgie extractrice non sollicitée. Encore plus troublant : on n'est pas muet ! On peut parler aux gens, il suffit de choisir sa réponse dans un petit QCM. C'est souvent l'occasion de se moquer d'eux avant d'en venir aux mains, mais pas toujours. Ces petites discussions amicales renforcent encore plus l'impression « d'y être ». D'autant plus que les doublages (en anglais) sont pratiquement parfaits. C'est Vin Diesel qui fait Riddick bien sûr, mais Johns, le chasseur de prime, est également doublé par le même acteur que dans Pitch Black. Au

J'avais jamais vu des brutes épaisses modélisées avec une telle finesse.

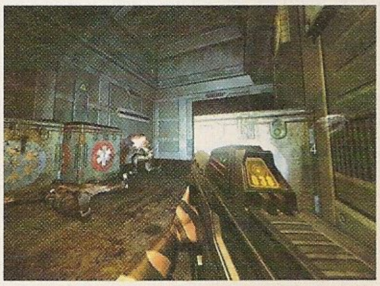






Quelle tragique erreur, ce pauvre garde ne tenait pas son fusil du bon côté !

Contrairement à Doom 3, on peut utiliser fusil et torche électrique en même temps (mais c'est hyper pas discret).



Chat !



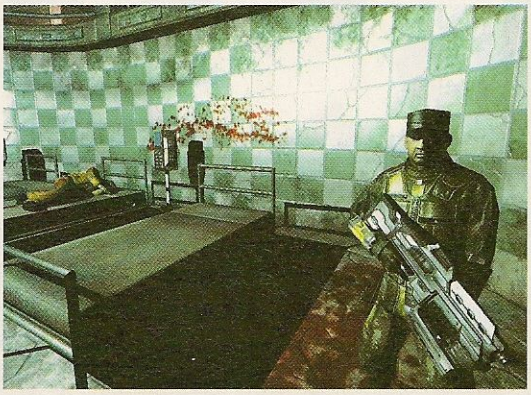
générique, on remarque des noms comme celui de Ron Perlman, ou même celui de Dwight Schultz ! L'ancien Looping de l'Agence Tous Risques joue ici le rôle du Directeur de Butcher Bay, le déconcertant Hoxie, un costumé au look digne d'un méchant de Ken le Survivant. Graphismes au top, animations ultra-fluides, dialogues qui font mouche… On peut parfois reprocher à un jeu d'être trop cinématographique et pas assez interactif, mais pour une fois dans le cas de TCOR:EFBB-DC (ndlr : on dirait un numéro de série), ce n'est pas un obstacle.

Hidden & Dangerous

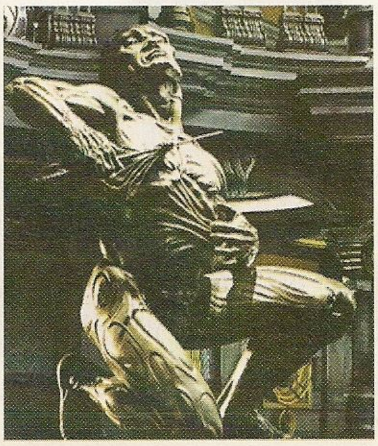
Une des particularités du personnage de Riddick, outre son goût prononcé pour l'insertion d'objets métalliques dans les organes d'autrui, c'est sa capacité à voir dans l'obscurité. Cette étonnante vision nocturne, très vaguement expliquée dans Pitch Black, trouve son origine à Butcher Bay. C'est sûr qu'avec un moteur graphique qui gère aussi bien les éclairages et un anti-héros qui s'exprime le mieux dans le noir total, il aurait été dommage de ne pas proposer de gameplay d'infiltration. Les développeurs n'ont pas loupé cette opportunité en or, notre assassin passe donc beaucoup de temps à jouer les Sam Fisher et à se faufiler entre des gardiens soupçonneux (mais quand même plutôt stupides). Et vaz y que je fracasse les lampes pour éteindre la lumière, que je passe en mode « stealth » avec la vision « eye shine » qui va bien, que je brise les nuques comme des brindilles et que je traîne mes victimes toutes flasques dans des endroits où elles pourront faire une bonne sieste sans déranger personne. Le combat à mains nues et les coups de poinçon vicieux sont redoutables, mais quand même pas top contre des patrouilles de gardes lourdement armés. Heureusement, si l'ennemi est assez proche, l'astucieux Riddick peut se saisir d'un shotgun qui dépasse et le retourner prestement contre son légitime propriétaire, de façon à lui vaporiser les mandibules à bout portant. Sprotch !

Encore ! ENCORE !!!

Ah oui parce que j'ai oublié d'en parler, mais dans ce FPS, on a aussi l'occasion de canarder des sales types. En fait, il y a même quelques adversaires bien balèzes, empaquetés dans des Riot Gear : des grosses armures un peu comme des boîtes de



sardines, mais plus solides et avec des canons qui débobinent très vite. En fait, c'est même un des petits avantages de la version PC sur la version Xbox : on devrait pouvoir voler un de ces exosquelettes de combat et l'utiliser sur les matons qui traînent imprudemment à portée de tir, une farce hilarante qui ne devrait pas manquer de les liquéfier de rire. Par rapport à la version Xbox, la version PC devrait comporter deux niveaux de plus et des séquences orientées « action » avec quelques nouveautés dans les cibles à émietter. Ce ne sera pas du luxe car on aborde là le plus gros défaut d'Escape From Butcher Bay sur la console de Microsoft : il est très intense, mais vraiment trop court. Sachant qu'il n'y a pas du tout de multijoueur et que la progression est très linéaire, c'est bien dommage. La seule chose pour rallonger la durée de vie sera la chasse aux paquets de clopes planqués un peu partout dans le jeu, dont la possession débloque des artworks et autres featurettes pour DVD. Ça reste léger, même si écouter les commentaires des développeurs pourrait être amusant. Rendez-vous le mois prochain pour un vrai test au lieu d'une preview de fanboy fraîchement conquis. À ce moment, on en saura plus sur l'I.A. et la durée de vie exacte du jeu. Mais à première vue, ça tabasse.



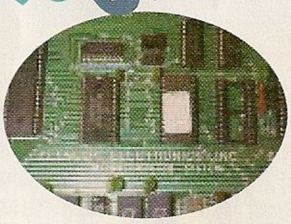

DELL™ XPS
Votre cœur bat plus vite.
Vos mains deviennent moites.
Votre taux d'adrénaline augmente.
Le jeu, c'est ça.
XPS
DELL
DELL
NOUVEAU Dimension™ XPS
• Processeur Intel® Pentium® 4 540 avec Technologie HT (3.20GHz, 1Mo L2 cache, 800MHz FSB)
• Microsoft® Windows® XP Edition Familiale
• Chipset Intel® 925X Express
• 512Mo PC-4200 Bicanale DDR2 533MHz
• Disque Dur 160Go SATA
• Moniteur non inclus
• PCI-Express 256Mo NVIDIA® Geforce™
• Carte son Sound Blaster® Audigy 2®
• Lecteur DVD-ROM 16X
• Garantie 1 an sur site J+1
• Microsoft® Works 7.0
1 421€ HT
Réf. PPFR5-D01XP5
1 699€ TTC
11 144,71 F TTC
Extensions conseillées
• Garantie 3 ans sur site J+1 178 € TTC
• Microsoft® Windows® XP Professionnel 94 € TTC
• Appareil numérique Kodak 3 MPix DX6340 299 € TTC
Tous les prix s'entendent hors frais de livraison*


Dell™ recommande Microsoft® Windows® XP Professionnel
Adoptez l'incroyable Dell™ XPS, le PC des joueurs d'élite. Avec son graphisme haute résolution et ses imbattables performances, il domine tous les champs de bataille et surpasse n'importe quel adversaire avec facilité. Et ce, en mode mono ou multijoueurs. Conçu par des accros du jeu, le Dell™ XPS est si complet et si puissant que cinq ventilateurs sont nécessaires pour protéger ses composants dernier cri contre tout risque de surchauffe. Si vous désirez passer à la vitesse supérieure avec votre passion, rendez-vous sur le net ou téléphonez à Dell™.
A votre écoute, 24 heures sur 24
Etant donné que les utilisateurs XPS demandent le meilleur, nous vous offrons l'accès privilégié au Dell™ XPS Support Team. Si vos performances sont menacées, des techniciens sérieux et des joueurs de haut niveau sont à votre disposition 24 heures sur 24.
Deux gros ventilateurs propulsent de l'air en douceur sur le CPU et refroidissent votre système dans le plus grand silence.
Trois baies 5,25" pour lecteurs optiques.
L'emplacement pour disques durs permet de loger les dispositifs 3,5".
Deux ventilateurs extra-plats refroidissent l'alimentation
Alimentation 460 watts située dans un compartiment séparé dans la partie inférieure du châssis afin de dégager un minimum de chaleur et un maximum d'énergie.
Un ventilateur envoie de l'air vers les cartes PCI et AGP afin d'assurer leur refroidissement.
Contactez nous au 0 825 387 187 ou sur @ www.dell.fr
Téléphonez du lundi au vendredi de 8h30 à 19h, le samedi de 10h à 17h (0,15 €/mn)
Internet 24h/24
ECONOMISEZ SUR INTERNET
Consultez les toutes dernières offres sur www.dell.fr.
Simple comme DELL
Dell™, 1er constructeur informatique mondial en 2003
Source IDC. 1er trimestre 2004
intel inside pentium 4
Offres réservées aux particuliers. Photos non contractuelles. *Frais d'expédition non-compris dans le prix de vente (Dell™ Axim™ et périphériques : de 17.94 à 23.92 €TTC, autres produits : 83.72 €TTC). Les disques gravés avec le lecteur DVD+RW peuvent poser des problèmes d'incompatibilité avec certains lecteurs. Promotions non remisables. Dell™, le logo Dell™, Dell™ Dimension™, Inspiron™, PowerEdge™, Axim™, et Dellware™ sont des marques déposées de Dell™. Intel®, il logo Intel®, Intel® Inside,il logo Intel® Inside, Intel® Centrino™, il logo Intel® Centrino™, Celeron®, Intel® Xeon®, Intel® SpeedStep®, Itanium®, Intel® Xscale® et Pentium® sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales aux USA et dans les autres pays. Microsoft® Windows® XP Edition Familiale, Microsoft® Works 7.0 et Microsoft® Office® XP Professionnel sont des marques déposées de Microsoft® Corporation. © 2004 Ubisoft Entertainement. Tous droits réservés. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell: Pandora Tomorow, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques déposées de Ubisoft entertainement aux Etats Unis et/ou dans les autres pays. Toute autre marque déposée appartient à son propriétaire. Dell™ reconnait n'avoir aucun titre de propriété sur les marques de commerce et les noms de marques autres que les siens. Les offres contenues dans cette annonce sont valables jusqu'au 30/01/2005 dans la limite des pièces et composants disponibles. Les produits de substitution seront de fonctionnalités ou de performances au moins équivalentes. Les prix et informations dans cette annonce peuvent faire l'objet de modifications sans préavis et sont donnés sous réserve de l'application des conditions générales de vente et de services de Dell™ disponibles sur www.dell.fr. L'acceptation de ces offres suppose l'adhésion à ces conditions. Malgré notre vigilance des erreurs de prix et/ou de spécifications peuvent s'être glissées dans ce document. Dell™ vous prie de l'en excuser et vous en préviendra le plus tôt possible. Microsoft® Windows® XP Edition Familiale, Microsoft® Works 7.0 sont installés sur le disque dur des systèmes Dell™ et livrés avec CD-ROM et sans disquette. Conditions valables pour la France métropolitaine. Pour les disques durs, 1 Go signifie 1 milliard d'octets, la capacité totale accessible dépend du système d'exploitation utilisé. (a) Accès Internet : AOL : votre offre comprend 50 heures d'essai (accès Internet + télécommunications inclus) à utiliser dans les 30 jours qui suivent votre première connexion. Pour profiter de l'offre AOL, vous devez avoir plus de 18 ans, disposer d'une carte bancaire et d'un compte bancaire. Offre non cumulable avec toute autre offre promotionnelle, réservée à un essai par foyer et à la France métropolitaine. Voir conditions de l'offre sur la brochure AOL insérée dans l'emballage de l'ordinateur Dell™. Informations exactes au 26/11/2001. Accès Internet Wanadoo: deux mois offerts pour tout nouvel abonnement à un forfait Wanadoo Intégrales avec ou sans l'option Fidélité, non cumulable avec d'autres offres en cours. Voir conditions des offres sur www.dell.fr. Dell™ se réserve le droit de mettre fin à ces offres sans avis préalable. Dell™ S.A. Capital : 1 676 939 €. 1 Rond Point Benjamin Franklin - 34938 Montpellier Cedex 9 - France. N° 351 528 229 RCS Montpellier - APE 518 G. taux TVA = 19.6%.

On va manger des chips

On pensait nVidia un peu fâché avec le monde des consoles depuis que Microsoft lui a fait un enfant dans le dos avec ATI pour la future Xbox 2. C'était bien mal les connaître. Le constructeur américain annonce fièrement qu'il fournira la partie graphique de la future PlayStation 3 de Sony. Ah ben oui, tout de suite ça calme un peu. Voilà qui va permettre à nVidia de renforcer de manière plus que confortable sa présence sur le marché du jeu. On parle même de royalties faramineuses à hauteur de cinq dollars par puce. C'est mon chien qui va être jaloux.





COMBIEN, VOUS DITES ?

Moins de trois heures. C'est le temps qu'il aura fallu à un acharné pour venir à bout de Half-Life 2. Afin d'éviter d'être pris pour un mythomane notoire, le responsable de ce petit événement en a tiré une vidéo tout simplement bluffante, démontrant qu'on peut finir le bébé de Valve en 2h57 et des bananes. Accessoirement, on y découvre qu'on peut traverser certains niveaux en sifflotant, sans tirer un seul coup de feu, en sautillant comme un ressort. Ça casse un tout petit peu l'immersion, mais ça n'en est pas moins super efficace. On pourrait se moquer de ces gens qui n'ont rien d'autre à faire que d'établir de tels records, néanmoins ce n'est pas du tout notre genre (ouh là, non alors). On espère juste pour eux qu'ils ne filment pas des exploits similaires sous la couette.



DITO

Caféine

À part quelques exceptions notables (genre World of Warcraft ou Chronicles of Riddick, totalement au hasard), les prochaines semaines vont être d'un calme bienvenu. Enfin un peu de repos pour profiter des titres sortis ces derniers mois. Ça nous donne aussi le temps de vous préparer les dossiers, reportages et petits aménagements dans le mag que nous vous promettons depuis plusieurs numéros. On ouvre le bal ce mois-ci avec un deuxième dossier sur la musique dans les jeux vidéo et trois reportages. Mais le gros morceau, celui qui va laisser des traces sur Fumble et Maoh (personne n'a sous la main une étude sur les dommages provoqués par le manque de sommeil ?), c'est le supplément dédié à WoW, réalisé en coopération avec Blizzard et VUG. J'ai bien conscience que les allergiques aux jeux en ligne massivement multijoueur vont commencer à nous détester, mais il faut se rendre à l'évidence : le genre est maintenant bien implanté sur PC et va continuer de se développer à l'avenir. Le titre de Blizzard, qui marie une simplicité de prise en main désarmante et un intérêt redoutable sur le long terme, devrait largement démocratiser ce style de produit. Les adeptes de ce titre se comptent déjà par centaines de milliers aux États-Unis et même les réfractaires au genre, comme Bishop ou moi, sont accrocs. C'est un signe. Un signe que les éditeurs adorent : s'ils tentent tous leur chance dans ce domaine, c'est aussi parce que c'est le seul sur PC où le piratage est impossible. Sans parler des rentrées d'argent mensuelles grâce aux abonnements ! Des atouts qui ont de quoi motiver tout le secteur, à une époque où le moindre jeu est disponible sur le Net avant d'être en magasin…

PHRASE À LA CON

Mardi 7/12/2004 – 16h23

Bishop : je suis allergique à la connerie.
Faskil : 'tain, ça doit pas être facile à vivre pour toi.

BOUCLAGE DANS 5 MINUTES



Comme je sais que Cyd n'aura pas le temps de vous en parler, trop occupé qu'il est à faire du level sur WoW (enfoiré), je vous en touche un mot : la bêta européenne de City of Heroes ouvre ses portes, là, maintenant. Enfilez donc votre plus belle cape et volez sur le site officiel http://eu.cityofheroes.com/ pour quémander votre clé d'accès. Et si vous avez l'immense joie de croiser Mister Coquin, vous serez gentil de lui rappeler qu'il doit rendre ses pages. Pour hier.



Rien ne va plus

On parle si souvent des arnaqueurs qui finissent derrière les barreaux qu'on en oublierait presque ceux qui réussissent. Et voilà que deux Serbes et une Hongroise nous rappellent qu'on peut se tirer d'un casino anglais totalement pété de thunes sans que la chance y soit pour quelque chose. Le procédé utilisé est simple et d'une redoutable efficacité : un laser scrute la bouboule sur la roulette, transmet ensuite les infos à un téléphone blindé de high tech et un soft ingénieux calcule les probabilités. Cent mille livres le premier soir, plus d'un million le second, il n'en fallait pas plus pour éveiller les soupçons de la brigade des jeux. Les comparses, dont les méfaits remontent à mars 2004, viennent d'être jugés. À la stupéfaction générale, le tribunal a déclaré qu'ils n'avaient absolument rien commis d'illégal. La loi stipule en effet qu'il faut un contact physique avec la boule de la roulette pour que le crime soit avéré. Voilà trois petits malins qui doivent bien se marrer et rêver déjà d'une longue retraite aux Maldives. Allez, si tout va bien, d'ici vingt ou trente ans, les tueurs à gages se seront lassés.

Gros port



J'ai beau chercher, je ne vois pas comment vous parler de ce truc sans avoir l'air idiot. Bon, allez, je me lance. L'aspirateur USB (hmpff, vous voyez) est l'invention idéale pour ceux qui passent leur vie à stocker un maximum de bouffe entre les touches du clavier. L'appareil ne demande aucune source d'énergie autre que le simple port idoine et se charge d'aller récupérer chips, bonbons, poils de chat et autres morceaux de pizza tombés par mégarde pendant une partie intense de FPS. D'après des tests très sérieux effectués par nos confrères du Web, ça marche plutôt bien. Et puis, ça a une réelle vertu économique : une fois rempli, vous videz le contenu dans un petit bol et vous êtes reparti pour plusieurs heures de grignotage.

Mais moi, j'en veux juste une



Nintendo peut bomber le torse de fierté, les affaires vont sacrément bien pour le géant nippon. Sur la période du 21 au 28 novembre, il s'est écoulé pas moins de 500 000 portables DS aux États-Unis. Largement de quoi se frotter les mains. Mais ce n'est pas tout : sur la même période, le constructeur a également écoulé 800 000 Gameboy Advance SP. Gloups. La récente baisse de prix de la « petite » portable n'y est sans doute pas pour rien. En attendant, on se demande vraiment ce qu'on doit en penser du côté du concurrent Sony. Comme on est des mecs gentils et tout et tout, on croise les doigts et on espère que la durée de vie de la PSP sur le marché des portables sera supérieure à l'autonomie de sa batterie.

Bientôt sur TF1

TiVo, leader US de cette invention surpuissante qu'est le magnétoscope numérique, vient de se faire un peu chahuter par ses petits camarades annonceurs. C'est que les bestioles du constructeur permettraient de zapper un chouïa trop facilement les pubs en utilisant l'avance rapide lors du visionnage d'un programme. Du coup, pour punir les infâmes criminels qui osent ne pas se plier aux bienfaits du consumérisme, les annonceurs envisagent très sérieusement de forcer l'affichage de pop-up pour imposer leurs messages d'intérêt public aux ignobles zappeurs. Et si ça ne suffit pas, je propose qu'on les flingue tous, ces gauchistes qui refusent le progrès du capitalisme.

Mauvais perdants



Football Manager 2005 vient de se voir interdire en Chine. Motif : on y parle sans vergogne des équipes nationales de Taiwan, Hongkong, Macao et même du Tibet. Il paraît que ça porte atteinte à la souveraineté du pays. Rien à voir avec le fait qu'ils ne savent pas jouer au foot ?

Ça boume ?

À Roissy, lors d'un entraînement tout ce qu'il y a de plus banal, des gendarmes ont eu l'excellente idée de paumer un pain d'explosifs dans les bagages d'un passager. L'exercice s'était jusque-là bien déroulé : le chien de la brigade cynophile avait bien repéré le colis dangereux et la menace virtuelle avait été écartée. Sauf qu'après, encore tout étourdi de leur succès, les forces de l'ordre ont laissé échapper le paquet. Tollé général jusqu'en haut lieu, promesse de sanctions disciplinaires et tout le toutim. À l'heure où je vous raconte tout ça, les explosifs n'ont toujours pas été retrouvés parmi les 24 vols susceptibles de les avoir accueillis. Ce qui est sûr, c'est qu'il y a quelque part sur la planète, un touriste innocent qui trouve tout à coup sa valise plus lourde et qui ne sait pas encore qu'il va finir en slip-chaussettes à sa descente d'avion.



Journaliste PC demande mutation





Cher monsieur Future, je viens de recevoir les screenshots de nos amis d'Electronic Arts destinés à nous montrer les graphismes qu'auront les jeux sur les consoles de demain. Votre œil aguerri n'aura pas manqué de noter à quel point les images que pourront produire les Xbox2 et autres PlayStation 3 sont tout bonnement hallucinantes. À ce titre, je souhaiterais donc solliciter une mutation chez mes sympathiques, mais bruyants, collègues de Joypad. Si possible, d'ici deux ans max. Le salaire n'est pas important. Votre très motivé Faskil. PS : Je vends aussi un PC. Faire offre. (ndlr : pas de panique, on va lui parler des prochaines cartes 3D ça va vite le calmer).

Sauve-qui-peut

Les membres du Sony's US Fan Club (si si, ça existe) ont eu la chance et la joie de recevoir un DVD blindé de démos pour s'essayer aux jolis jeux PS2 de fin d'année. On aurait pu en rester là et se réjouir pour eux si le disque en question n'avait inclus une démo jouable du très attendu Viewtiful Joe 2 de Capcom qui, une fois jouée, effaçait purement et simplement le contenu complet de leur memory card. Plus rien, que dalle, nada, vide, pouf, tout a disparu. Quand on sait qu'une énorme proportion de joueurs passe sa vie sur le très long GTA San Andreas, on imagine qu'un bon nombre d'entre eux a dû avoir un élan de rage incontrôlé. Du côté de Sony, on reconnaît l'incident tout en le minimisant. Le géant japonais s'est simplement contenté de suggérer le retrait de la carte avant de lancer le fameux « Holiday Disc ». Une solution nettement plus efficace serait d'insérer de plus grosses memory cards dans la tête des gens de Sony.

Télex

Electronics Arts vient de bouffer Dice, les développeurs de la série Battlefield. Les fans peuvent être rassurés, on aura sans doute désormais un nouvel épisode chaque année.

Encore un truc de fou



Dans la série « l'abus de crack nuit à la santé », voici un duo franco-belge qui pourra témoigner. Leur dernière invention, baptisée « Commotion », bien qu'assez simple, n'en finit pas de titiller ma perplexité d'esprit sain. Prenez un circuit de voitures électriques et remplacez les commandes filaires par un micro. Demandez ensuite aux participants de gonfler leurs poumons pour éructer un interminable cri. Plus le hurlement caresse les records de décibels, plus la tuture va vite. À l'inverse, en baissant le ton, elle ralentit. Ça donne un résultat pour le moins délirant. Et forcément, un truc pareil, nos amis japonais adorent. Ils sont tellement fans là-bas que la très renommée télévision publique NHK a décidé de les inviter pour des joutes endiablées de cordes vocales sur le petit écran. Et là, vous vous dites : « Ah ben merde, il m'ont piqué mon idée ». Tenez, je vous file le numéro de mon psy. Il rêve de vous rencontrer.

Foire aux bestiaux

Creature Conflit : The Clan Wars est un jeu de stratégie temps-réel pompant franchement un certain Worms dans le concept et doté de graphismes tout mignons en cell-shading. On y contrôle des bestioles farfelues combattant sur une kyrielle de planètes et disposant de nombreuses armes idiotes comme des cocktails Molotov, bombes à fragmentation et autres produits toxiques. Les joutes se déroulent bien entendu en mode tour par tour et il sera possible de s'affronter en ligne jusqu'à 4 joueurs simultanément. Sur le papier, ça a l'air super sympa, mais il faudra attendre février pour savoir si ce jeu vendu à petit prix (30 euros) vaut la peine que qu'on range Worms 2 au placard.





Faites des petits !





Oui, je sais ce que vous pensez : un test dans les News, mal barré, tout ça. Sauf que non, en fait. Même s'il hérite d'un nom plutôt ridicule, Kao Le Kangourou 2 n'est pas forcément un mauvais titre. Disons que ce jeu de plateforme sans prétention s'adresse plutôt à nos petites têtes blondes qui n'ont pas de Gamecube. C'est simple, voire simpliste, facile à prendre en main (il doit même être possible de jouer sans) et c'est d'un gentillet tout cartoonesque du début jusqu'à la fin. Vu la carence en titres de ce genre sur nos PC plus habitués aux FPS et RTS pointus, si vous avez des gosses, jetez-y un coup d'œil. Et si vous n'en avez pas, ça peut être une bonne excuse pour vous y mettre.

Les techniques de ninja pour jouer à WoW peinard

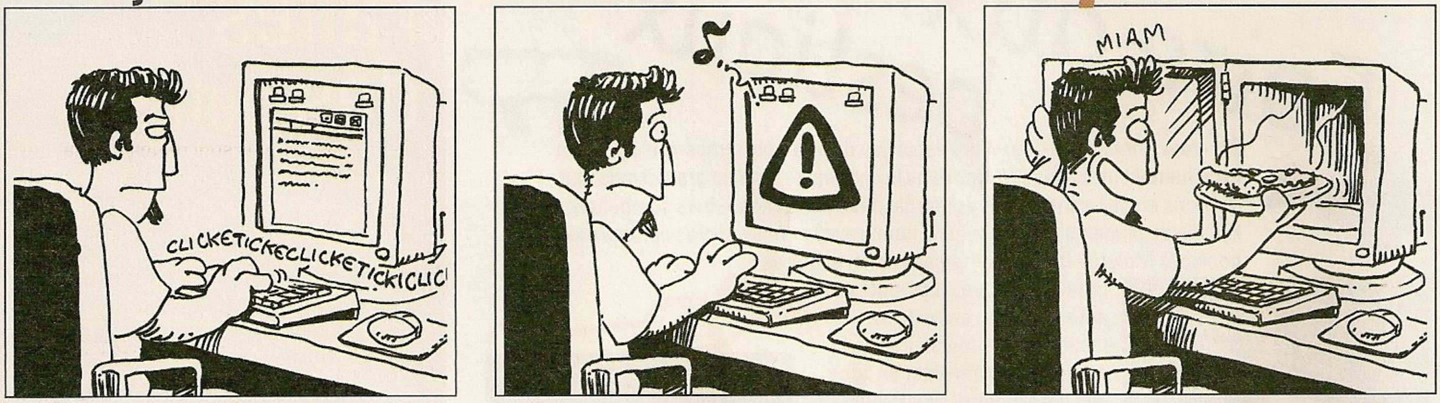
Révélées pour vous en exclusivité mondiale, les bonnes excuses de Caféine pour réussir à lancer WoW en plein bouclage.

- « Bon alors, pour savoir qui aura le coffret GTA à la rédac, on va tirer ça au sort avec la fonction random de WoW. »
- « Quoi ? Ben faut bien que je teste le LCD là avec des jeux, non ? »
- « Non mais attends, j'ai une collègue qui passe pour que je lui montre WoW, je vais pas la rembarrer non plus. »
- « Non mais lui c'est un mec de Joypad qui ne connaît pas le jeu, tu vois ? C'est pour sa culture quoi ! »
- « Fumble ? Tu veux pas encore quelques screens pour ton booklet WoW là ? Non, sinon j'ai un peu de temps, si tu veux je peux les faire, pas de soucis. »

Pas de doutes, c'est un métier.

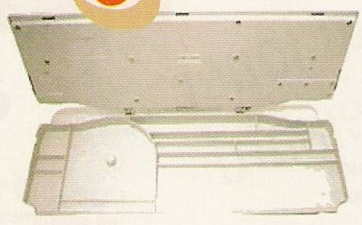


Une journée dans la vie de Bishop



Azertyuiop





Au Japon, et particulièrement à Tokyo, l'exiguïté de l'espace vital est un éternel problème. Partant de ce constat implacable, Owltech, une société de là-bas, a mis sur le marché des claviers pour le moins astucieux. D'une apparence banale, ils recèlent en fait sous les touches d'un espace de rangement permettant de fourrer tout un tas de trucs : des post-it, des trombones, des DVD, voire même des morceaux de pizza. Trop bien. Tenez, je l'essaie d'ailleurs en ce moment et c'est tout bonnement incroyable et trop prartipoaikpoldsfnjkdskjl.

Télex



Idée cadeau : l'intégrale du Monde Diplomatique. Dispo pour Windows, Mac OS X ou Linux, ce CD-ROM été entièrement réalisé à partir de logiciels libres et ne coûte que 45 euros. Reste plus qu'à trouver quelqu'un d'intelligent à qui l'offrir.

Le jeu (presque) gratos du mois



Il y a des jeux dont personne ne parle et qui mériteraient pourtant qu'on s'y arrête deux secondes. Voire carrément plus longtemps en fait, tellement c'est bien. Bubble War fait partie de ces titres trop rares, à la prise en main immédiate et dont on ne parvient plus à décrocher une fois la partie lancée. L'histoire est toute simple : dans un monde ravagé par un gigantesque crash économique, seule une grosse usine de chewing-gum subsiste. Et fort logiquement, toute l'économie mondiale va se retrouver dépendante de sa production. Une énorme guerre éclate et tout le monde tente de prendre le contrôle de ce dernier havre de productivité. C'est complètement idiot et c'est pour ça qu'on aime. En vue du dessus avec des visuels pas trop moches, Bubble War se joue seul ou jusqu'à 20 joueurs simultanés par Internet, dans une délicieuse variante de Capture The Flag. C'est speed, fendard, shareware (5 niveaux gratos, 15 euros la version complète) et développé par un seul gars au fond de son garage, comme au bon vieux temps. Je ne sais pas si ça peut aider le monde à décrocher de CS mais ça vaut largement la peine de tenter le coup. (http://war.flufy.com/)

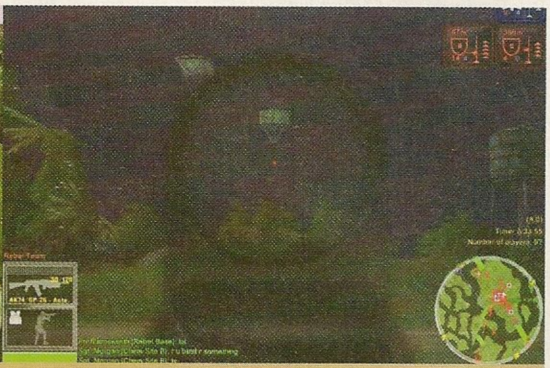


Pas très maligne

La rencontre de football opposant les Girondins de Bordeaux au Paris Saint-Germain était, pour France Télécom, l'occasion de promouvoir sa technologie de diffusion télé par ligne téléphonique, sobrement baptisée « MaLigne TV ». Rien de tel qu'une démonstration étourdissante devant les hauts représentants de la firme pour susciter l'enthousiasme et l'autosatisfaction des actionnaires. Mais Murphy s'est invité à la petite sauterie et, en gros, rien n'a marché comme prévu. Les écrans n'ont diffusé que du vide cosmique. Un peu aigri de s'être déplacé pour rien, le directeur exécutif délégué, Michel Davancens, a vu rouge. Dans les jours qui ont suivi ce camouflet, il a actionné le siège éjectable de Martine Chopin, directrice régionale d'Aquitaine, sans doute pour la muter dans une autre région moins festive, comme la Sibérie ou le Jura. Forcément, quand on voit l'avance prise par la concurrence dans le domaine, il y a de quoi être un petit peu énervé. Vous croyez que si on lui dit que chez Free, ils ont le bouquet Canal, ça va le calmer ?

Avec tous ces bâtiments, vous aurez peut-être intérêt à upgrader votre PC.





›Genre : Add-on bien rempli
›Éditeur : Ubisoft
›Développeur : Novalogic/États Unis
›Sortie prévue : Février 2005

JOINT OPERATIONS ESCALATION



En moto, vous pouvez sauter à n'importe quelle hauteur sans vous faire mal. Profitez-en !



Rapide, puissant, résistant, beau, sensuel et viril : le tank !

Il n'aura pas fallu longtemps avant que Novalogic se rende compte du succès de Joint Operations et commence à travailler sur sa première extension. Cette fois-ci, le conflit ne se limite plus à l'Indonésie, mais s'étend dans toute l'Asie du Sud-est. Les vingt-cinq nouvelles cartes proposent des environnements plus fouillés où les vieux bunkers ronds sont remplacés par des usines, des tours de contrôle ou des rampes de lancement. Mais la nouveauté vient avant tout des véhicules dont la puissance bouleverse le gameplay original : la vitesse de la moto tout-terrain vous permet de sauter à plusieurs dizaines de mètres et déployer votre parachute en plein vol pour atterrir au milieu des positions adverses. En revanche, je ne garantis pas votre étanchéité une fois que vous aurez touché le sol. Le tank est redoutable, mais il nécessite trois joueurs pour être réellement efficace : le pilote dirige l'engin, le commandant manipule la mitrailleuse sur le toit d'où il peut indiquer d'une touche la position des cibles au tireur qui n'y voit pas grand-chose mais qui contrôle la tourelle. On retrouve son équivalent dans les airs à travers les hélicoptères de combat qui ont besoin d'un copilote pour se servir du lance-roquettes et de la mitrailleuse. Il vous faudra donc vous mettre à plusieurs et faire preuve de teamplay pour exploiter ces nouveaux engins de mort, ce qui contrebalance en partie leur puissance.

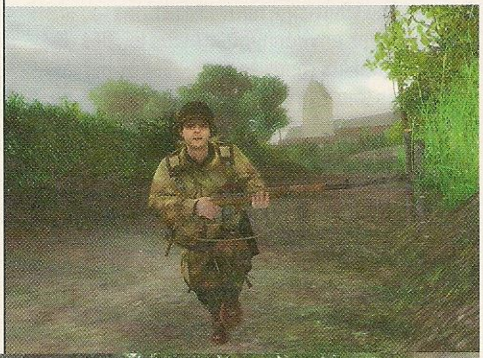
Plus rien ne sera comme avant

Les fantassins possèdent, eux aussi, de nouveaux gadgets : un missile à tête chercheuse capable de détruire un char, des armes anti-personnel ultramodernes et un parachute à ouverture automatique qui permet de sauter en hélicoptère derrière les lignes ennemies ou même de faire du « base jumping ». Novalogic a aussi modifié l'arsenal existant pour gommer les défauts du jeu et rééquilibrer les classes. Ainsi, pour réduire le spam, toutes les armes de gros calibre chauffent et ne peuvent plus être utilisées en continu. Pour éviter de vous faire abattre par un sniper au moment où vous respawnez dans votre base, celle-ci est à présent dotée de tourelles dont les organes de visées électroniques permettent de repérer les tireurs embusqués. Finalement, la plus grosse inconnue de cette extension vient des gilets pare-balles et des trois types de munitions qui peuvent rendre les combats hasardeux : après avoir vidé un chargeur sur un soldat sans résultat, comment savoir si vous avez du lag, si vous visez comme un pied ou si vous avez simplement touché sa veste de protection ? Novalogic a bouleversé l'équilibre fragile du jeu original et seul l'avenir nous dira s'ils ont réussi leur coup. En attendant, Joint Operations : Escalation est déjà sorti aux États-Unis et remporte un franc succès auprès des joueurs.

Dr. Loser

BROTHERS IN ARMS

- Genre : FPS (un peu) tactique
- Éditeur : Ubisoft Entertainment
- Développeur : Gearbox Software/États-Unis
- Sortie prévue : Février 2005





Oh là, pas si vite camarade : la guerre n'est pas finie. C'est Gearbox qui le dit, bien décidé à détrôner Call of Duty de son piédestal. Son nouveau bébé, Brothers in Arms, va nous plonger une fois de plus dans les affres de la Seconde Guerre mondiale. Et pour s'assurer toute l'authenticité historique qui sied à une telle entreprise, les développeurs texans se sont offert les services d'un vrai militaire à la retraire, le très haut en couleur Colonel John Antal. Incontournable lors de chaque présentation du jeu, l'homme a des arguments pour le défendre : une carrure de catcheur, un regard incisif, une voix qui porte, mais aussi une expérience du terrain qui lui a valu moult décorations durant ses années sous le drapeau. Et croyez-moi, quand il vous hurle « REGARDEZ BIEN L'ÉCRAN », on ne se fait pas prier.

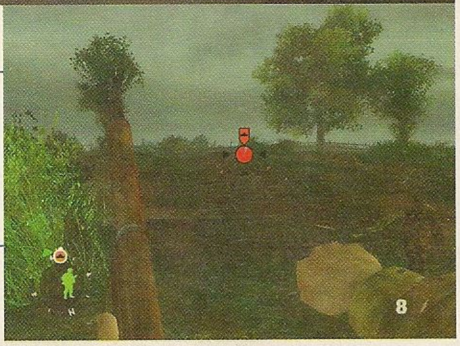
Tout ça, c'est très bien, mais le réalisme n'étant pas tout, on est aussi en droit d'attendre un minimum de nouveautés en termes de gameplay. Dans Brothers in Arms, le joueur incarnera le sergent Matt Baker, fraîchement promu à l'aube du grand débarquement. Pas encore complètement aguerri dans ses nouvelles fonctions, notre héros va devoir prendre la tête d'un petit groupe de recrues de la 101e division aéroportée et mener ses petits camarades vers la victoire à travers les vingt-quatre missions de la campagne solo. Chaud bouillant.

Bande de frères

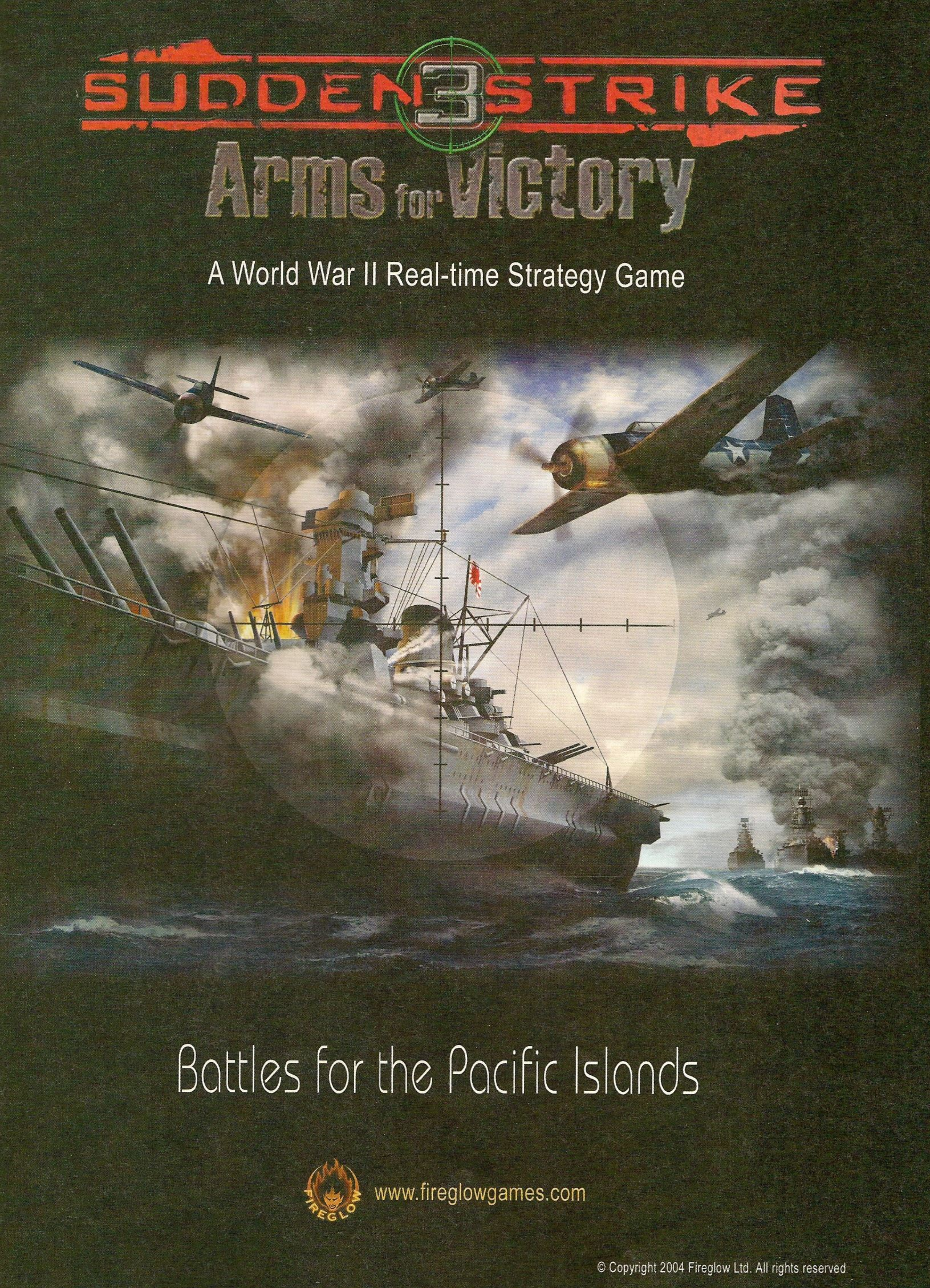
Gearbox a opté pour un mode de jeu hybride, mélangeant du FPS classique avec un chouïa de tactique, dans la veine d'un Full Spectrum Warrior. Baker devra en effet commander à ses ouailles d'arroser copieusement l'ennemi dans sa cache et de l'empêcher de faire feu, de le prendre à revers en fourbe ou plus courageusement d'aller se planquer derrière un mur, la mâchoire serrée, en attendant que l'orage passe. On clique sur un point de destination et on indique ce qu'il faut y faire. Et si cela vous semble trop complexe à gérer dans le feu de l'action, un mode Carte tactique mettra le jeu en pause et vous offrira une vue d'ensemble du champ de bataille, plus propice à l'échafaudage de plans machiavéliques. Et si cela ne vous suffit toujours pas, sachez que vous pourrez également vous payer les services de tanks, histoire de déblayer plus vite le front ennemi. Tout ça a l'air plutôt sympathique mais la version jouable à laquelle nous avons pu nous essayer n'a pas encore réussi à nous convaincre. Par souci d'accessibilité, la difficulté globale du titre semble en effet avoir été revue à la baisse depuis les premières présentations de l'E3. Les armes ont désormais une portée qui ne doit pas dépasser les 25 mètres (à vue de nez), les ennemis allemands ne rendent leur dernier souffle qu'après trois balles dans le crâne et surtout, ce n'est pas toujours très joli. Tout ça peut encore changer, bien entendu, le potentiel d'en faire un hit est bien présent. Mais les derniers petits réglages de gameplay vont être déterminants. Il s'agira pour Gearbox de ne pas louper le coche.

Faskil





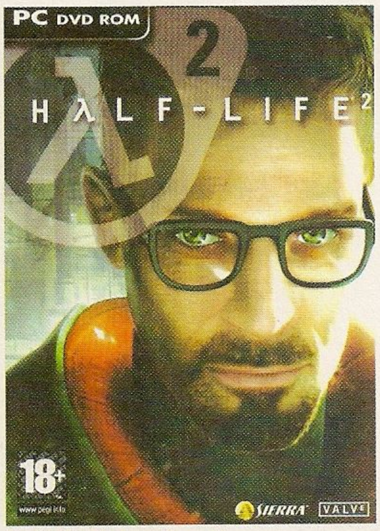
« Alors, toi, tu fonces me prendre cette mitrailleuse lourde, moi je refais mon lacet et j'arrive. »


SUDDEN STRIKE 3
Arms for Victory
A World War II Real-time Strategy Game
Battles for the Pacific Islands
FIREGLOW
www.fireglowgames.com
© Copyright 2004 Fireglow Ltd. All rights reserved

Ce matin, un lapin…

Sam et Max ne sont peut-être pas morts ! Ah mon dieu, quelle joie ! C'est bien simple, j'en suis tellement ému que je n'en dors plus. Après l'annonce du passage à la trappe du deuxième volet de leurs aventures, j'avais versé toutes les larmes de mon petit corps. Mais l'espoir renaît : Bad Brain, un nouveau studio allemand, vient en effet d'annoncer qu'il était actuellement en pourparlers avec LucasArts pour la reprise d'une licence mettant en scène des animaux. Évidemment, on n'en est pas encore au stade des annonces officielles, mais le sourire malicieux de Wolfgang Kierdorf, P.-D.G. du studio, nous laisse croire qu'un miracle est possible. Ou alors, ils ont entendu parler de notre Lapin Magique et ils se sont super gourés d'interlocuteur.
www.bad-brain.com

Joyeux Newell

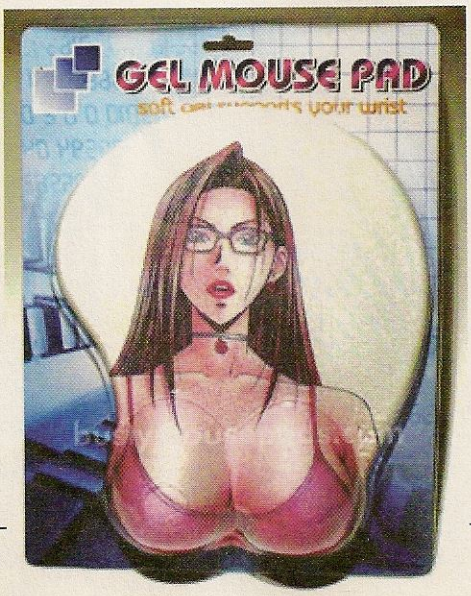


Un boîtier de toute beauté.

Ça fait un moment que le torchon brûle entre Vivendi et Valve, chacun déployant ses armées d'avocats pour un oui ou pour un non. La dernière bataille en date a été remportée par Valve puisqu'un juge de Seattle a tranché en leur faveur concernant les licences vendues aux cybercafés. Petit rappel : pas heureux de voir des tas d'établissements s'en mettre plein les fouilles sur le compte de son Counter-Strike chéri, Vivendi décide de faire payer une licence d'utilisation par poste aux exploitants. C'est mal connaître la bande à Newell qui réplique en affirmant qu'eux seuls ont le droit d'appliquer ce système via leur plate-forme Steam. Quelques coups bas et un juge plus loin, c'est le développeur d'Half-Life qui rafle la mise et va désormais pouvoir racketter les cybercafés. À 1200 dollars annuels pour dix machines, si on applique le même système à tous les jeux du marché, on devrait voir une belle cargaison de faillites débarquer d'ici peu. Pour survivre, il ne reste plus aux exploitants qu'à monter une salle d'arcade. Ce sera parfait, Half-Life 2 va justement y être porté par Taito.

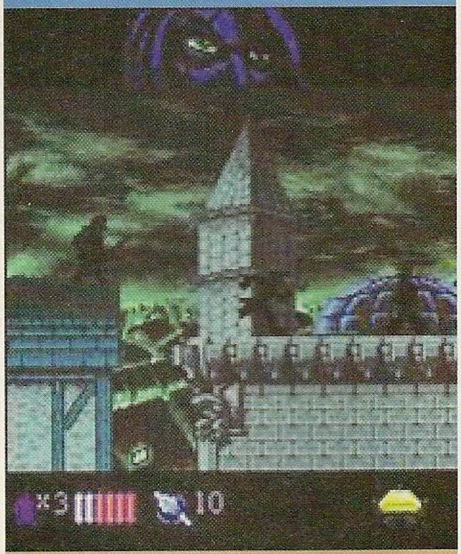
« Dites camion »

L'objet moche du mois est un tapis de souris. En réalité plusieurs, mais tous calqués sur le même modèle idiot. Vous voyez ces tapis avec repose-poignet intégré et bourré de gel rafraîchissant ? Eh bien c'est exactement la même chose sauf qu'ici l'ustensile est à l'effigie d'héroïnes Hentaï dont les proéminences mammaires font office de salle de repos pour poignet fatigué. C'est totalement kitsch, pervers, plutôt cher (25 dollars) et je ne vous raconte pas la tronche de votre copine si elle vous aperçoit en train de caresser ce truc avec votre avant-bras. Ne vous laissez pas démonter et expliquez lui à quoi pourraient bien ressembler des joysticks pour filles, ça devrait la faire relativiser.



Télex

Chic alors, le bêta-test pour le premier add-on de Söldner vient de s'ouvrir. Sont requis : une config plutôt musclée, une grosse dose de motivation et beaucoup de courage. Mais je ne suis pas sûr pour la config.



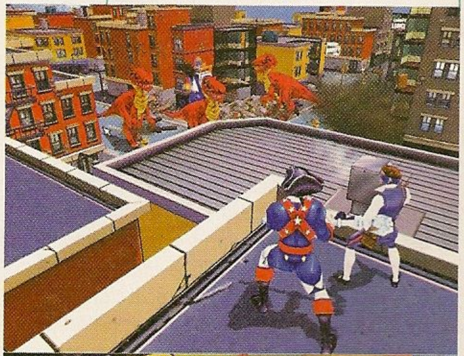
Un portage de haut vol

Eidos n'a décidément pas froid aux yeux. Après un Thief 3 pas toujours très bien accueilli et la fuite de nombreux talents (dont l'illustre Warren Spector) vers des cieux plus cléments, l'éditeur anglais annonce le portage de Deadly Shadows sur téléphones portables. C'est en 2D et bien entendu, ça ne ressemble à peu près à rien si ce n'est une sorte de sous Castlevania en bien plus moche. Faisant preuve d'intelligence, Eidos évite d'ailleurs soigneusement de divulguer des détails sur le gameplay. Ce massacre annoncé sera distribué par téléchargement chez différents opérateurs de téléphonie mobile. Ce qui est plutôt rassurant sachant qu'à partir de là, on est à peu près certain que jamais personne de sensé n'y jouera.

FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH

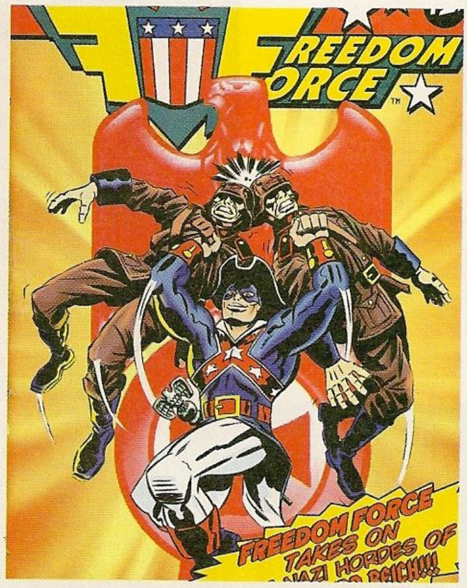
- Genre : Marvel
- Éditeur : Focus Home Interactive
- Développeur : Irrational Games/États-Unis
- Sortie prévue : Avril 2005

Des dinosaures en plein centre-ville. Mmmoui… Pourquoi pas…





Je n'ai jamais compris pourquoi les comics américains n'ont pas réussi à décoller sur notre territoire. Attention hein, je n'ai rien contre Spirou et Fantasio, Gaston Lagaffe et tous leurs illustres collègues de la bande dessinée franco-belge, au contraire. Mais il me semblait que les deux genres pouvaient cohabiter. Probablement que les scénarios un poil trop manichéens n'ont jamais su convaincre le grand public français. C'est sûrement pour ces mêmes raisons que peu de joueurs de l'Hexagone ont entendu parler de Freedom Force. Dans ce tactical-RPG, on dirige un groupe de super-héros aux pouvoirs incroyables contre un tas de super-vilains dotés de capacités similaires. Personnages hauts en couleur dans des costumes qui feraient presque passer Mister Coquin pour une fashion victim, pouvoirs spéciaux à foison et scénario planté en pleine guerre froide aux États-Unis, le jeu était une ode aux productions de Marvel et DC Comics. Malgré son ambiance prodigieuse, il était loin d'être parfait et souffrait de quelques problèmes de design.
Si les combats illustrés à grand renfort d'effets graphiques et de « Blam ! », « Splat ! » et autres « Krak ! » étaient plutôt sympas à regarder, il n'y avait pas grand-chose à faire au final. Rageant également, on pouvait créer son héros personnalisé, lui inventer plein de nouveaux pouvoirs grâce à un outil inclus et très bien conçu,



mais… il était réservé aux parties multi, la campagne solo s'effectuant avec des personnages prédéfinis.

Fun en bulle

Les développeurs le disent franchement, Freedom Force vs The 3rd Reich sera globalement le même jeu, mais en mieux. Voilà d'étonnantes prétentions minimalistes. D'habitude, on essaye de nous faire gober que chaque titre sera une véritable révolution vidéoludique grâce à des innovations spectaculaires. Du coup, leur approche rationnelle devrait leur permettre de régler les problèmes du passé au lieu d'en créer de nouveaux. Cet épisode se déroulera pendant la Seconde Guerre mondiale et la Freedom Force retournera dans le passé pour combattre les méchants de l'Axe du Mal. Aidé par de nouveaux héros aux pouvoirs technologiques (enfin, qui datent de 1940), notre fine équipe affrontera des super-vilains tout neufs, jamais servis : Blitzkrieg, Red Oktober et Fortissimo pour n'en citer que trois. Évidemment, on aura aussi droit à des pouvoirs inédits, aux noms terriblement évocateurs : Dancing Dead, Aztec Mercy ou encore Whirlwind Tour. On nous promet également de nombreuses améliorations : plus grande interactivité avec le décor, moteur graphique refait et une intelligence artificielle améliorée. Sur le papier, ça a l'air génial. Reste à voir si cet opus sera à la hauteur de nos espérances. On attend avec impatience de pouvoir vérifier tout cela. Je me demande si on pourra disputer des matchs « Mister Coquin vs Freedom Force »…

Bishop



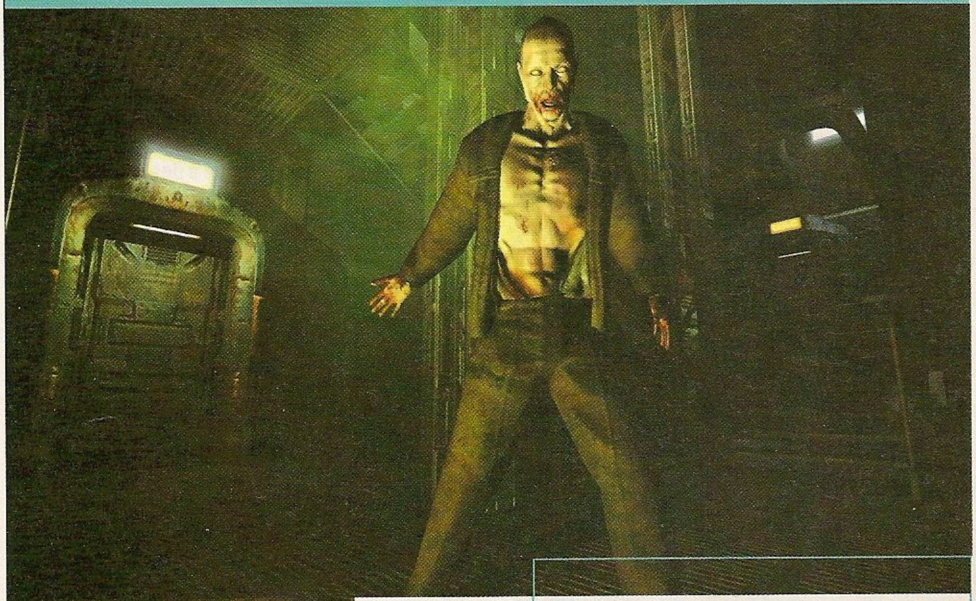
À mi-chemin entre Maya l'abeille et Flash, les super-héros d'hier étaient déjà bien ridicules.



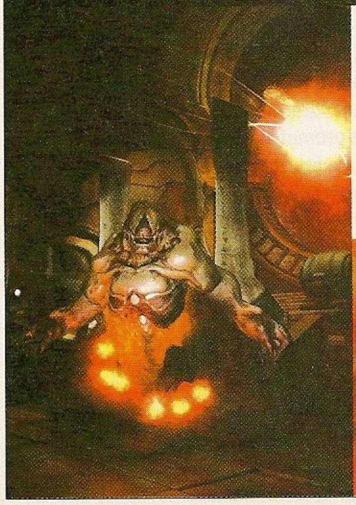
Oh que vous avez de grandes dents… (Mais qu'est-ce que c'est que ce monstre ?).

>Genre : Encore !
>Éditeur : Activision
>Développeur : ID Software/États-Unis
>Sortie prévue : Mars 2005

DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL



Rah, je veux les mêmes abdos. En revanche, pour le reste, je lui laisse ses chairs putréfiées.





Forcément, l'enfer, c'est rouge orangé.



Est-il vraiment nécessaire de rappeler l'histoire du dernier hit d'ID Software ? Oui ? Bon, c'est bien parce que c'est vous. Dans Doom 3, on incarnait un marine de l'UAC envoyé sur Mars pour une mission de routine. Évidemment, les choses ont rapidement mal tourné puisque les scientifiques de l'UAC étaient en train de jouer avec des portails interdimensionnels qui ont ouvert un passage vers l'enfer. Cherchant justement à se dégourdir les sabots, les démons de la géhenne en ont profité pour venir croquer quelques âmes. Alors que leur univers empiétait de plus en plus sur le nôtre, on n'a pas hésité à plonger dans leur monde pour finalement botter les fesses au boss de fin de niveau qui empêchait la porte des enfers de se refermer. Ça faisait courant d'air de toute façon. C'est quelques années après ces évènements que Resurrection of Evil commence. Les satellites en orbite autour de Mars ont repéré un signal provenant d'une zone souterraine inexplorée. Elizabeth McNeil, une des rares personnes à savoir ce qui s'est passé sur Mars, décide malgré tout d'envoyer quelqu'un pour récupérer la relique à l'origine de l'activité. Ah les femmes…
Plutôt que de déployer une armée complète, lourdement armée et équipée pour lutter contre les puissances démoniaques qui pourraient se pointer à l'improviste, elle fait appel à un « ingénieur de combat ». Encore une manifestation de la logique féminine…

Un perpétuel recommencement

Évidemment, les choses vont à nouveau mal tourner, les armées du Mal vont envahir les couloirs sous-éclairés des installations martiennes et on est promis à quelques petites frayeurs. Soyons clairs, il s'agit manifestement d'un add-on commercial, destiné à faire rapidement de l'argent. L'avantage, c'est qu'on sait qu'on retrouvera tout le fun flippant de Doom 3. L'inconvénient, c'est que les nouveautés ne sont pas légion. En dehors de quelques monstres qui balancent des boulettes bleues en plus des rouges, de trois boss qui ont des pouvoirs spéciaux (comme ralentir le temps à la Max Payne), du retour du shotgun à deux canons de Doom et de l'apparition d'un Gravity Gun pompé sur Half-Life 2, on est en terrain connu. Il y a malgré tout quelques bonnes idées, comme cette combinaison environnementale dotée d'une lampe de poche en permanence mais qui déforme les sons. Concernant d'éventuelles scènes en extérieur, Todd Hollenshead nous a déclaré que ce n'était pas très intéressant car Mars n'a pas d'atmosphère et qu'on ne peut pas jouer avec les ombres. Mouais. Bon allez, ce n'est pas très grave, Resurrection of Evil sera probablement aussi tripant que Doom 3 malgré ce manque d'originalité flagrant. On se rattrapera notamment sur la durée de vie, estimée à la moitié de celle du jeu original.

Bishop

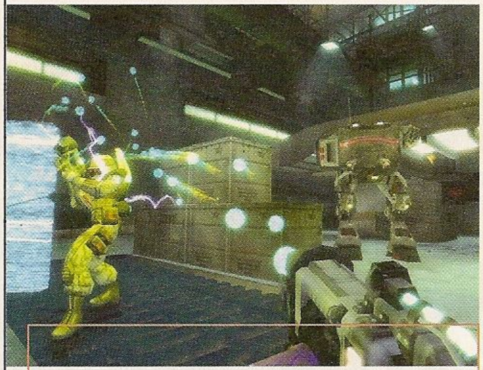

Ne cherchez pas plus loin !
La solution à tous vos problèmes
se trouve sur...
3615 joystick
0,34 €/min
Astuces & soluces de jeux vidéo PC
un simple coup de fil pour avancer...
0 892 687 500
0,34€/min

Genre : Deus Ex Like
Éditeur : Eidos Interactive
Développeur : Crystal Dynamics/États-Unis
Sortie prévue : février 2005

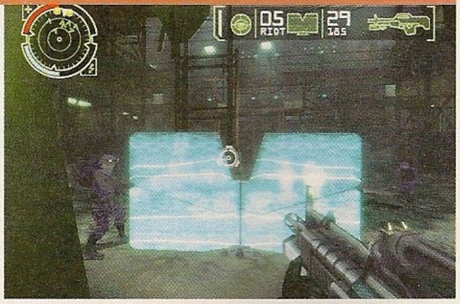
PROJECT : SNOWBLIND

Quand les premières rumeurs sur ce titre ont commencé à courir, on pensait qu'il s'agirait d'un produit dérivé de la franchise Deus Ex. En effet, un FPS cyberpunk édité par Eidos avec la complicité probable de Warren Spector, c'était plausible. Finalement, la ressemblance n'est que superficielle : pas de place ici pour le RPG, le Projet de l'Aveugle des Neiges est une guerre entre cyborgs dans les rues d'un Hongkong futuriste, avec un zeste de Freedom Fighters. Nous avons pu l'essayer brièvement sur PS2, pas de nouvelles pour l'instant de la version PC, mais graphiquement ça s'annonce quand même pas terrible… En revanche le gameplay pourrait contenir quelques bonnes surprises, puisque des armes plutôt originales sont prévues : un psyflingue qui « retourne » les ennemis et les oblige à combattre pour vous, une sorte de gravity gun, ou encore des mines foudroyantes à coller un peu partout. À quoi il faut ajouter des implants bioniques du style vision thermique, invisibilité temporaire ou bullet time, ainsi que tout un arsenal d'œufs Kinder pour adultes : des grenades EMP qui grillent les circuits électriques, une barrière dépliable pour s'abriter des snipers, ou encore des arachnoïdes livreurs, bien pratiques pour se faire plein de copains en leur apportant des surprises rigolotes. Si l'I.A. n'est pas trop débile, tout ça promet de bonnes progressions bien tactiques…

Atomic

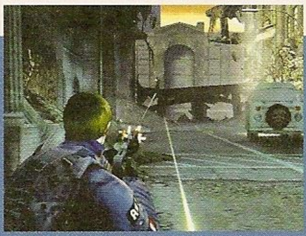


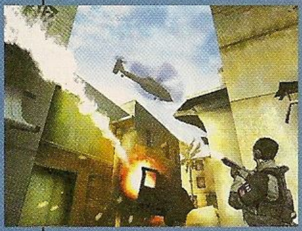
Fabriqué par Ikea avec de l'aggloméré très solide, ce Riot Wall™ s'assemble en quelques secondes.





Somewhere over ze rainbow





Après des années passées à protéger de pauvres civils sans défense, les troupes d'élite de la cellule anti-terroriste Rainbow vont désormais devoir s'occuper de leurs petites fesses. Lassés de voir sans cesse leurs plans démontés par ces surhommes de la justice, les malfrats du monde entier ont décidé de se venger à coup d'armes biochimiques. L'idée d'en faire un jeu de baston peuplé de jolies babes en maillots de bain avait été un temps envisagée, mais le créatif à l'origine du projet a depuis mystérieusement disparu. Ce niveau Rainbow Six sera donc toujours un FPS tactique avec gestion d'équipe, réalisé sous la bénédiction de Tom Clancy. Et même si l'on nous promet une histoire plus sombre que dans les précédents épisodes, le gameplay devrait rester sensiblement le même. On nous annonce par contre un paquet de nouveautés du côté du mode multijoueur, mais point d'infos supplémentaires pour l'instant. On ne s'avancera donc pas trop en écrivant qu'a priori, ça devrait combler les fans de la série et laisser les autres complètement indifférents. Ou alors, il y aura vraiment des filles en maillot et je vais passer pour un con.

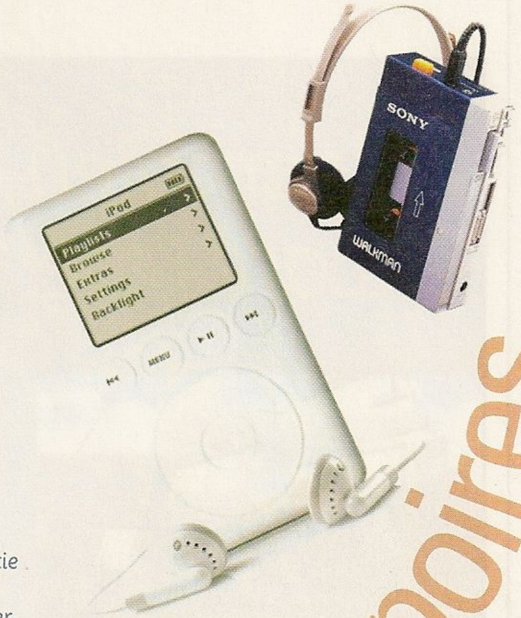
TéleX

Un seul petit mois aura suffi à Firefox pour atteindre le chiffre vertigineux de dix millions d'exemplaires distribués. Si vous voulez aider, faites comme moi : téléchargez-le trente fois par jour, ça ira plus vite.

TéleX

EA bosserait dans le plus grand secret sur un nouvel épisode de la saga Command & Conquer. Plus que probablement un Red Alert 3 qui, du coup, n'est plus tellement secret





Ça fout les boules

On va essayer d'être sérieux et pour une fois éviter de se moquer de nos amis scientifiques. Des chercheurs de Singapour se sont payé un trip plutôt étrange, consistant à recréer une partie de Pac-Man grâce à un système de réalité virtuelle. L'idée est à la fois simple et compliquée : un casque affiche les images, combiné à un GPS en sus d'un tas de capteurs destinés à analyser la position exacte du joueur, le tout relié à Internet via un téléphone mobile. Le résultat est surprenant : le joueur visualise le monde réel avec des tas de petites pastilles jaunes disséminées un peu partout. L'objectif avoué étant de faire interagir les participants dans un but social, les concepteurs estimant que les jeux actuels sont encore des plaisirs bien trop solitaires. Pilules, interactions sociales, on leur prédit un gros succès dans les clubs branchés de la capitale.

Discours pour bonnes poires



Lors d'une de ses célèbres et toujours très médiatisées allocutions, Steve Jobs a une fois de plus affirmé haut et fort la domination de son sacro-saint iPod. La star de Cupertino n'a en effet pas hésité une seule seconde à qualifier son bébé de « révolution » dans la manière dont on écoute la musique. Reprenons, depuis le walkman de Sony sorti en 1979, on écoute toujours la musique avec un lecteur dans la poche, un casque et comble de la bourgeoisie : deux oreilles. Mais ne soyons pas mesquins, la réussite du lecteur numérique de la firme à la pomme est effectivement incontestable, dominant plus qu'outrageusement le marché. Au vu de la concurrence, on a même du mal à croire que ça puisse s'arrêter un jour. Taquin, le big boss d'Apple en rajoute une couche en martelant que l'iPod est un peu le Rubik's Cube du XXI[e] siècle. Hein ? Quoi ? Comment ça, vous ne voyez pas le rapport ?

Bruno Bonnel présente : la porte

Après des années à présenter plein de choses dont pas mal de déceptions, Bruno Bonnel, CEO d'Atari (grosso modo une sorte de P.-D.G. avec un faux accent), quitte son poste et l'offre à un certain James Capparo, anciennement membre du conseil d'administration. Là où ça devient vraiment compliqué, c'est quand on apprend que Bonnel reste tout de même Chairman et Chief Creative Officer (sic) chez Atari, alors qu'il préserve son poste de CEO chez Infogrames, la maison mère. Vous non plus, vous n'avez rien compris ? Allez Bruno, tu peux tout nous dire : combien t'as été payé pour faire vendre des aspirines ?

Spy vs Spy

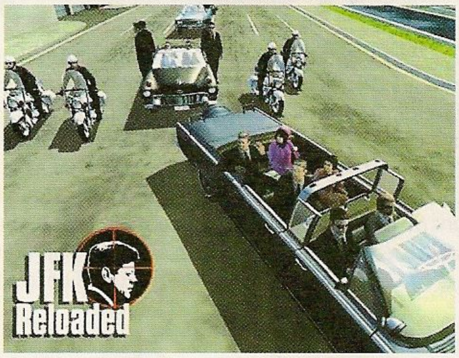
KaZaA

Ce n'est un secret pour personne, nombre de programmes peer-to-peer pourrissent sans vergogne les PC sur lesquels ils sont installés. D'après Computer Associates, Kazaa mériterait sans hésitation son titre de « roi du spyware ». C'est que le programme de Shaman Networks installe pas moins de six logiciels supplémentaires, dont deux clairement identifiés dans la catégorie publicité. Comme notre petit monde est sacrément bien foutu, les malicieux auteurs ont pensé à tout et il est possible d'utiliser le célèbre logiciel sans devoir se soumettre à ces petites saloperies intrusives. La solution préconisée est toute simple et rigolote : débourser joyeusement trente dollars et hop, tous les soucis s'envolent comme par un merveilleux tour de magie. Génial ! Et ils espèrent sérieusement qu'un utilisateur de Kazaa va investir le moindre brouzouf ? Mais bien sûr… Je crois qu'on peut surtout en déduire deux choses : la première, c'est que le business plan de Shaman Networks est complètement foireux ; la seconde, c'est que leur moquette a l'air d'être trop forte pour être fumée.

Palsambleu, encore raté

Vous avez été déçu par le dernier remix de Pirates de tonton Sid Meier ? Vous errez comme une âme en peine en pantalon bouffant, le bandeau noir sur l'œil ? Votre perroquet fétiche ne pipe plus un son depuis ? Voilà qui devrait vous réconcilier avec la flibusterie. Tortuga : Pirate's Revenge, d'Ascaron Entertainment, est une alternative au titre d'Atari et la suite d'un premier épisode dont personne n'a vraiment entendu parler. Mais qu'importe : dans Tortuga, vous pourrez goûter aux vraies joies d'être la terreur des océans, il y aura un paquet de batailles navales et… ah ben non, surtout ça en fait. Et aussi quelques combats à l'arme blanche, pour garder la forme. Mais pas trop, parce que c'est moins classe. Il y aura aussi un pan commercial. Mais avec des goûts de minimum syndical, comme la possibilité révolutionnaire de racheter des munitions ou de vendre son butin. En plus, il y aura plein de cinématiques qui déchirent et un scénario comme au cinéma. Mouais. Vu comment ça risque d'être fun, je serais vous, j'apprendrais plutôt à mon perroquet à se servir d'un gravity gun.





Baballe magique



Présenté par certains médias crapuleux comme le dernier jeu à la mode (sic), JFK Reloaded est avant tout une réalisation digne d'un mauvais freeware ouzbek, doublée d'une finalité plus que douteuse. Je ne vous fais pas un dessin (ça tombe bien, je ne sais pas dessiner), vous avez bien compris que le but du jeu, c'est de coller une bastos dans la tête de Kennedy. Un simulateur d'Oswald, quoi. Ce jeu payant et distribué exclusivement en ligne intrigue par son objectif puisque cent mille dollars seront offerts au joueur capable de reproduire le tir magique de cette pourriture communiste de Lee Harvey. Outil de propagande destiné à démontrer que la théorie du tireur unique était absurde ? L'inverse ? Au vu de la récompense, on pencherait plutôt pour la première solution. Ou alors, en plus d'avoir un peu trop de temps libre, les développeurs de cette «chose » ont aussi une fortune personnelle dont ils aimeraient bien de se débarrasser.



Jouez avec votre ver

Sega annonce que pour chaque exemplaire vendu de Worms Forts : État de Siège, un euro ira directement dans la poche de Solidarité Sida. En outre, 100 000 capotes à l'effigie du jeu seront distribuées à travers la France. Initiative bon esprit, mais après, il ne faudra pas qu'ils s'étonnent qu'on n'y joue pas à leur jeu.

Vous allez vraiment avoir PEUR



Pour quelques esprits chagrins, Doom 3 n'était que de la gnognotte, juste bon à faire flipper des gamines hypersensibles. C'est sûrement pour faire plaisir à ces blasés qu'un fou furieux s'est mis en tête de moucher Carmack et sa ribambelle de génies en réalisant le truc ultime pour foutre les jetons à n'importe quel humain normalement constitué. Un nouveau mod ultra sanglant ? Des sons stridents inédits ou l'obligation de parcourir toute l'aventure armé d'un cure-dent ? Non. C'est bien pire que cela. Le monsieur (dont on ne citera pas le nom pour lui éviter le lynchage) a réalisé un portage de Doom 3 fonctionnant sur chipset… Voodoo 2. Soit le tip top technologique en 1998 (eh ben oui, déjà). Bien entendu, c'est monstrueusement moche et on ne devrait pas tenir plus de dix minutes avant d'appeler les secours avec le slip tout mouillé et des trémolos dans la voix. La bonne nouvelle, c'est que le patch permet à cette horreur de tourner au-dessus de trente images par seconde sur une toute petite config. L'autre bonne nouvelle, c'est que plus personne ne possède de carte à base de Voodoo 2.

Infos du monde



Décidément, le Japon est vraiment le pays des extrêmes. Déjà qu'à la base, tout le monde sait que les jeux vidéo rendent fous et violents, là-bas, ça prend des proportions démesurées. Tenez, pas plus tard qu'il y a quelques semaines, un groupe de 147 otaku, déprimés à la suite de l'annonce du report de Dead or Alive (Mort ou Vif, en bon français), se sont donné la mort en ingérant des poches de silicone. Quelle ironie ! Mais, vraiment, où va le monde ? Je vous le demande… Ah, attendez. On me signale qu'il y a comme une petite erreur, que ce serait même carrément du gros pipeau. Tout ça ne serait en fait jamais arrivé, on a dû fumer un truc et on s'est raté parce qu'on n'a pas vraiment pris la peine de vérifier nos informations. En même temps, on pouvait pas deviner. On tenait notre scoop en droite ligne de France 2 et Libération qui en ont fait leurs choux gras. D'ailleurs, il paraît qu'ils ne sont pas très fiers depuis l'incident. Pfff, si on ne peut même plus compter sur le sérieux des vrais journalistes…

Slip qui brille

Noël vient de passer et comme un boulet, vous avez complètement oublié d'offrir un truc à votre copine. Ca arrive, personne n'est parfait. Pour rattraper le coup avec classe, je vous propose de jeter un œil sur le catalogue des derniers « GloThong ». C'est trop la classe : de légers sous-vêtements qui brillent dans le noir, grâce à une jolie lumière fluo pour mettre en évidence les formes sexy de votre moitié. Bon, évidemment, si son postérieur n'est pas, comment dire, sa parcelle anatomique la plus valorisante, je pense que ça doit exister en bracelets aussi.



PHRASE à la con



Mercredi 8/3/2004 – 21h57
Faskil : Ah mais mince, qu'est-ce que je dis moi… J'ai confondu Future Tactics avec Creature Conflict.
Yavin : Fais gaffe, à force de raconter n'importe quoi, tu vas finir à France 2.





La patience est une vertu

Stronghold 2 ne sort qu'en avril 2005, mais on n'a pas résisté à l'envie de vous faire baver avec deux nouveaux screenshots. C'est beau hein ? Et bien maintenant, il faut attendre.



Faut pas trop m'en demander non plus



Eh Atomic, j'ai un jeu pour toi. Regarde, y'a des petits tanks rigolos pour rouler sur les gens et leur tirer dessus, plein d'autres véhicules armés et des soldats tout mignons. Attends, c'est pas fini, dans Will of Steel tu pourras même profiter de l'aspect RPG du jeu en faisant progresser ton armée grâce à tes nombreuses victoires. Et puis, regarde, comme c'est tout joli, on s'y croirait. Ça va être chouette d'en découdre avec les affreux terroristes planqués en Afghanistan et en Irak. Et le plus beau, c'est qu'au-delà des traditionnelles commandes au clavier ou à la souris, tu vas pouvoir hurler tes ordres grâce à la reconnaissance vocale intégrée ! Ça sort quand ? Ah ben, ça, j'en sais rien vieux, moi on m'a juste dit « bientôt ».

À vos pads !



En voilà un jeu qu'il a l'air sympathique ! The Roots est un petit RPG développé en Pologne et dont le look très typé « console » risque d'en attirer plus d'un. À part ça, c'est du grand classique : un monde gigantesque, des tas de NPC à qui taper la causette en sus d'une bonne centaine d'ennemis différents à trucider et sans doute un paquet de quêtes à compléter. Pour le reste, et surtout en ce qui concerne l'intérêt de la chose, il faudra patienter jusqu'à février 2005. Mais au regard du peu de titres du genre sur nos bécanes, on ne va certainement pas faire la fine bouche.

Around ze weurld



2

Pendant que toute la rédaction brave chaque matin le froid polaire de Levallois, certains d'entre vous se la coulent douce sous le soleil de Madagascar (1) ou des Maldives (2). Et ne se privent pas pour nous le faire savoir. Merci les gars. Tiens, justement, les Maldives, ça tombe bien : Caf y sera bientôt, ça lui permettra de faire du repérage. Ou de nous narguer. Ouais, plutôt ça en fait.



1

Flambée record

Un Norvégien un peu distrait qui voulait rallumer son feu en y jetant un peu de papier a malencontreusement balancé une liasse de près de 2000 euros dans les flammes. Nouveau record donc, puisque pendant sept secondes et quatre centièmes, la consommation énergétique d'un seul homme a égalé le PIB d'un pays du tiers-monde.



Navet spatial

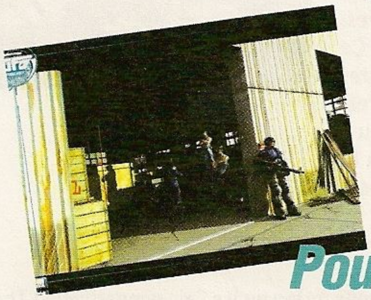
C'est à Prague, en République Tchèque qu'a lieu en ce moment même le tournage du futur navet inspiré de Doom. Prenez un réalisateur à peu près inconnu, des acteurs de seconde zone, une histoire de Space Marines traquant des humains mutants un peu partout dans la galaxie et vous obtenez… Resident Evil ? Mais non, Doom on vous a dit. Allez, ne soyons pas mauvaises langues, il est sans doute encore possible de sauver ce naufrage annoncé en engageant Milla Jovovitch et en renommant tout ça Resident Evil 3. Oh ça va, si on ne peut même plus déconner.

Distraction massive

Si je vous dis GSC Game World, vous pensez à ? Stalker ? Eh bien non, perdu. Il fallait hurler Cossacks avec toute la vigueur de vos petits poumons. Et même Cossacks 2 : Napoleonic Wars. Parce que, l'air de rien, ce futur STR a quelques atouts dans sa manche : une période riche niveau batailles, une intelligence artificielle améliorée, plein de nouveaux bâtiments et unités et surtout il permettra de monter jusqu'à 64 000 combattants dans une même armée. Arrêtez de fantasmer, contrairement aux cartes du jeu, les unités ne seront pas en full 3D. N'empêche, ça devrait tout de même bien flatter nos petits yeux de fins tacticiens. La seule mauvaise nouvelle, c'est l'obligation de patienter jusqu'en avril 2005 avant de pouvoir commettre un tas de génocides rigolos. O.K., y'a de quoi se tirer une balle, mais voyons le bon côté des choses, ça laisse le temps de finir tous les jeux de fin d'année. En attendant, il y a toujours le site Web : www.cossacksfrance.com







Pour ceux qui y croient encore

Un peu effrayé à l'idée qu'on les oublie, les développeurs tchèques d'Alter Interactive nous envoient deux jolis screenshots de leur futur bébé, UFO : Aftershock. Dites les gars, il va falloir faire avancer un peu le schmilblick maintenant. Ce n'est pas qu'ils ne soient pas jolis vos rendus, bien au contraire. Mais à coup de deux par mois, on n'est pas prêt d'en voir le bout. D'autant qu'après un Aftermath en demi-teinte, il est grand temps de sortir quelque chose qui poutre. Ça fait quand même plus de dix ans que l'illustre X-Com se fait massacrer à chaque nouvelle tentative de lui donner une suite digne de ce nom. En tout cas, on attend impatiemment la sortie prévue pour un vague premier trimestre 2005. Il va falloir être patient, croiser les doigts, allumer des cierges et caresser amoureusement une jolie patte de lapin. Avec tout ça, ils ne pourront certainement pas le louper. Enfin j'ai quand même un doute. Et je crois bien qu'ils commencent à en avoir un petit aussi.



Vroum Vroum



Si vous êtes un vieux de la vieille, vous avez certainement passé un temps dingue sur Micro Machines, Funtrack ou même Re-Volt. Eh bien Room Zoom : Race for Impact roule un peu sur la même piste du fun absolu en nous proposant de tracer tombeau ouvert, au volant de petites bolides miniatures, évoluant dans des environnements loufoques. On aurait bien aimé vous en dévoiler plus, développer toutes les possibilités du gameplay, mais voilà : Jaleco, qui sort pourtant ça ce mois-ci, ne fournit quasiment aucune information. Ne sont ces quelques captures d'écran dont on vous fait bien entendu profiter. Ah si, une petite info non sans importance : il sera a priori possible d'interagir avec les éléments du décor pour, par exemple, se défaire d'un concurrent un peu encombrant. Que du fair-play comme on aime.

Le jeu qui tue

Plutôt que s'ennuyer avec des jeux de chasse style Deer Hunter, pourquoi ne pas buter de vrais petits animaux, confortablement installé dans son gros fauteuil de bourgeois ? C'est ce qu'a dû se dire un Texan en mettant au point un procédé de chasse pour le moins original. En gros : un fusil monté sur une plate-forme mobile, équipé d'une caméra et commandable à distance par Internet. Il ne reste plus qu'à attendre l'arrivée des amateurs qui allongeront la thune pour venir tirer le lièvre comme de grosses feignasses du dimanche. Ça s'appelle de l'Internet Hunting et au Texas, on ne sait pas encore trop si c'est légal ou pas. Mais on a du mal à croire que cet État américain empêcherait quiconque de tirer sur quoi que ce soit avec une arme à feu. Si jamais quelqu'un a la bonne idée d'installer ce machin lors d'un prime-time de la Star Ac', je suis client.





C'est pas un peu GROS ?

Dormir ou prendre du poids, il va falloir choisir. Des chercheurs de Stanford et Bristol affirment que le manque de sommeil est une cause d'obésité. Les insomniaques seraient bien plus exposés au risque en raison d'une forte poussée d'hormones agissant directement sur leur appétit. Ceci expliquant pourquoi à la moindre insomnie, on se retrouve à gambader dans le frigo (oui, j'ai un grand frigo) en quête d'un poulet rôti ou d'un bon gros gigot de troll. Du coup, le raisonnement inverse se tient : pour faire fondre les kilos en trop, rien de tel qu'une bonne cure d'oreiller. Il ne me reste plus qu'à doubler la dose de tarte au citron pour justifier mes grasses mat' au prochain bouclage.

Plus de de regrets

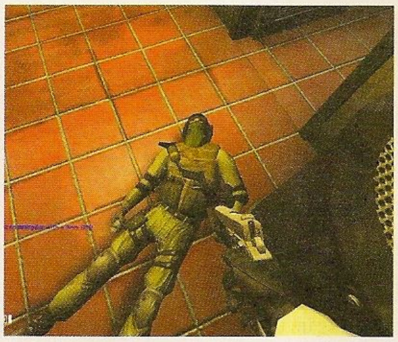
Il sera peut-être bientôt possible de balancer son téléphone portable sans s'inquiéter pour Mère Nature. D'accord, des millions de gens le font déjà depuis des années et se cognent de savoir si ça pollue ou pas. Mais tout ça risque de changer : des chercheurs de la société Pvaxx Research & Development, à l'initiative de Motorola, ont mis au point un plastique entièrement biodégradable et totalement non toxique. Quand on sait que pas moins de 650 millions de portables seront vendus cette année et que la majorité finira à la poubelle d'ici deux ans, ça fait réfléchir. Cette innovation ne concerne bien sûr que les coques et non la partie électronique des appareils. Mais c'est déjà être un gros pas en avant vers un monde un poil moins crado. Vivement que le système soit adopté par Nokia, les possesseurs de N-Gage pourront enfin s'en débarrasser sans état d'âme.



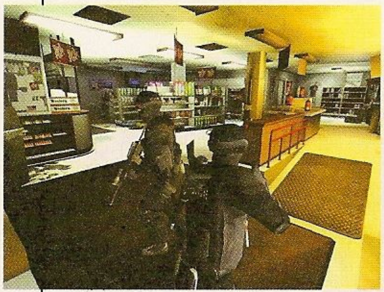
Télex

Le client mail gratuit Thunderbird vient de sortir en version 1.0. Il est disponible en français sur le site de Mozilla (www.mozilla.org) et on lui souhaite le même succès qu'à son pote Firefox.

Ainsi SWAT-il



Après la mise au placard d'Urban Justice, les fans de la série SWAT désespéraient un peu de pouvoir se sniper dans la joie et la bonne humeur. Monsieur Vivendi, dans son immense mansuétude, vient nous tapoter gentiment sur l'épaule pour nous rassurer et balance dans la foulée une salve de screenshots et d'infos sur son prochain SWAT 4. Côté solo, quelques nouveautés, comme la possibilité de placer des snipers aux abords du lieu d'intervention ou encore des environnements plus sombres, dans tous les sens du terme. On pourra même écouter les revendications laissées par les terroristes au 911, même si je ne suis pas certain de l'utilité de la chose. Le multi, quant à lui, proposera de se frotter à d'autres joueurs, avec les modes classiques Head-to-Head ou Co-Op, ou des scénarios impliquant la protection de VIP. On murmure également qu'un nouveau mode original fera son apparition, mais tout le monde regarde ses pieds quand on essaie d'en savoir plus. Pour éviter une nouvelle débâcle, VU Games a confié les rênes du projet à une autre équipe de développement. C'est donc cette fois-ci Irrational Games (Tribes Vengeance) qui s'y colle et s'ils ne se prennent pas à leur tour les pieds dans le tapis, on devrait pouvoir jouer à leur nouveau FPS tactique dès avril 2005.



Un grand penseur incompris



Depuis la sortie de Daikatana, on imaginait John Romero parcourant le vaste monde à la recherche du moindre confessionnal dans lequel s'épancher.
Eh bien, on s'était bien gouré. L'ex-star des FPS semble en effet assumer pleinement cette énorme tache dans son CV. En témoigne son site officiel dans lequel il nous raconte les destins croisés d'Ion Storm et Daikatana, manifestement persuadé d'avoir développé à l'époque un excellent jeu injustement incompris de la presse et des joueurs. C'est d'une délicieuse mauvaise foi, mais pris au second degré, ça en devient tout de même très drôle. D'ailleurs, pour poursuivre dans l'humour, l'ami John n'a pas hésité à mettre à disposition la ROM Gameboy Color du jeu, jamais sortie dans le commerce tellement l'éditeur flippait de ne pas en vendre une seule. Cela dit, ne vous réjouissez pas trop vite : même gratuit, ça reste une arnaque.
(http://rome.ro/games_daikatana.htm)

CAMOUFLAGE de pointe



Etre Américain, par les temps qui courent, c'est un vrai boulot à plein temps. Les malheureux n'ont même plus la possibilité de se payer des vacances à l'étranger sans être assaillis de questions sur la politique de leur vénérable Président. Et quand on ne rêve que d'exotisme, de calme et d'évasion, ça énerve. Heureusement, le site T-ShirtKing.com a décidé de leur venir en aide en offrant à ces infortunés touristes un forfait baptisé « Partez Canadien ! ». Pour un peu moins de vingt euros, le colis propose : un déguisement complet intégrant un maillot blanc avec feuille d'érable brodée, un blason à coudre sur le sac à dos, une épinglette, un autocollant pour la voiture et un guide pour apprendre à parler canadien. S'ils veulent lancer la même chose pour que les Belges expatriés puissent se fondre dans la foule parisienne, j'achète.

EURO MILLIONS

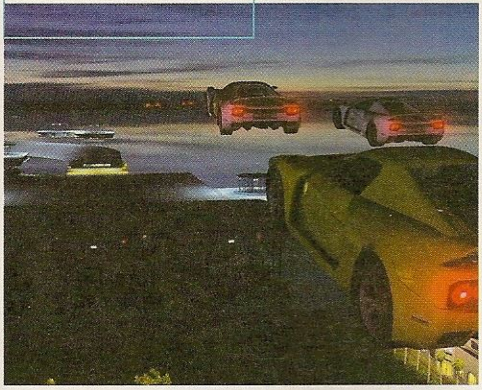
Selon une récente étude de Nielsen, l'Europe compte désormais plus de cent millions d'internautes. La moitié serait déjà équipée du haut débit et la proportion est encore plus flagrante en France où l'on estime que sur 15 millions de surfeurs, une bonne dizaine de millions dispose d'un tel accès. Les laissés-pour-compte pourront toujours se rabattre sur la pâte à sel.

1@@@@@@@@

GENRE : ADD-ON SANS COLLISIONS
EDITEUR: FOCUS HOME INTERACTIVE
DEVELOPPEUR / PAYS : NADEO/FRANCE
DATE DE SORTIE : MARS 2005

TRACKMANIA SUNRISE

De jour comme de nuit, les circuits exigent un maximum de dextérité.



Tiens, les fans vont être comblés, Nadeo bosse activement sur la première extension payante de son célèbre jeu de caisses : Trackmania. Intitulé Sunrise, cet add-on proposera trois nouveaux véhicules aux conduites bien distinctes et trois nouveaux environnements. Le premier « Island » se déroulera sur de petites îles, qu'on devine tropicales, dans une voiture de sport nerveuse que ne renieraient pas certaines marques italiennes. Le second « Coast » vous placera au volant d'un coupé doté d'une bonne tenue de route, mais d'une accélération et d'un freinage un peu mous. Enfin, le troisième décor vous fera piloter une espèce de 4x4 dans une ambiance tropicale urbaine. Le développeur français ne s'est pas contenté d'introduire ces trois nouveautés. En effet, la plupart des outils ont été retravaillés, comme l'éditeur de circuit, plus ergonomique maintenant. Outre la personnalisation de son véhicule, on pourra également changer l'apparence des bâtiments et des panneaux publicitaires. Le Media Tracker permettra de rajouter des effets graphiques (couleurs, flous, changement de caméra, etc.) au passage des concurrents, ouvrant ainsi des possibilités inédites pour compliquer la vie du joueur. Enfin, le mode solo bénéficiera de nouveaux challenges dont la difficulté réside principalement dans le talent de pilotage nécessaire pour atteindre certaines zones. Prévu pour le mois de mars 2005, il ne fait aucun doute qu'il rencontrera un succès mérité auprès de l'imposante communauté de fans. Moi perso, j'ai toujours autant de mal avec le concept d'un jeu de caisses où on ne peut pas se rentrer dedans. Cela doit être la faute de mon éducation Mariokart…

BISHOP



Le premier arrivé en haut a gagné.

Enfin un jeu où je vais pouvoir gagner





Vous vous souvenez des développeurs d'Invictus ? Non ? Et si je vous dit 1nsane, jeu de 4x4 bien délirant en multi, sorti en 2000 chez Codemasters ? Ah, vous voyez, ça vous revient. Et bien, figurez-vous que les développeurs hongrois refont parler d'eux avec un nouveau jeu de caisses : Cross Racing Championship, CRC pour les intimes. Au menu des réjouissances : un nouveau moteur physique qui assure tellement qu'Havok va en être vert, une soixantaine de circuits dans six environnements différents, la possibilité de peaufiner les réglages de votre tuture jusque dans les moindres détails, bref, la feuille de route classique de tout bon jeu de bagnole qui se respecte. On notera toutefois la présence d'un mode multijoueur rigolo, baptisé « hit & swap », dans lequel vous pourrez, par simple contact avec un adversaire, échanger votre vieille caisse toute défoncée avec sa bombe rutilante. Atomiser ma bagnole pour la refiler au pilote de tête juste avant la ligne, voilà qui devrait me permettre de trouver enfin une utilité à ma malchance légendaire.



Selon une récente enquête pilotée par les cerveaux de Harvard, les ventes de CD baisseraient, non pas à cause du piratage, mais à cause d'une chute de la qualité des productions. Pour y remédier, un groupe d'amis issus des quatre coins du Globe (France, Belgique, Japon et Pologne) ont décidé de faire courageusement face à l'emprise des Majors en lançant leur propre structure de diffusion. Totalement indépendants, les petits gars de Soundoo vous proposent de gérer la distribution de vos œuvres, que ce soit via le Web ou sur de vraies galettes. Et cerise sur le caisson de basse, c'est vous qui fixez le prix de vente. Pour plus d'infos, faites un petit tour sur leur site (www.soundoo.com) et quand vous serez devenu une star, adulée par la foule et encaissant les brouzoufs par brouettes entières, n'oubliez pas que c'est moi qui vous ai filé l'info, hein. Je prends les chèques et le liquide.

J'aurais voulu être un artiste

24,90 € TTC

Bluetooth

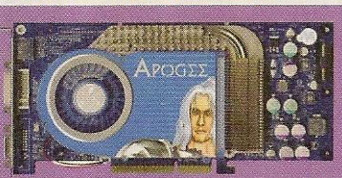


daptateur USB Bluetooth Peabird

rmet de connecter un GSM ou tout autre porduit Bluetooth à son PC ou Mac.
PEUSBBLUE2

299 € TTC

Le meilleur rapport puissance prix !



Geforce 6800 Apogee Turbo Edition 128 Mo Chaintech

Core 358 Mhz/DDR 256 bits 770 Mhz - DVI - AGP 8X/4X Inclus le jeu Commando 3

NOUVEAUTÉ

9 € TTC (1) LG

Appareil photo zoom 4x intégré

LG F2100

Antenne intégrée. Appareil photo intégré, zoom x4. Ecran interne TFT 262144 couleurs, écran externe TFT 65536 couleurs. GPRS, MMS, JAVA. Port USB. Sonneries polyphoniques 64 tons.
Prix du mobile nu : 299€ - UPLGF2100

39,90 € TTC

Nouveauté !



Enceintes Altec Lansing XA2021

Peut être relié en quelques secondes à une console de jeux, un ordinateur de bureau ou un téléviseur. puissance totale de 17 Watts RMS.Contrôle du volume, aigus et basses sur caisson de basse . Sortie casque. MIALIPY2021

229 € TTC*

Changez votre écran !



OFFRE RÉSERVÉE AUX LECTEURS

Ecran 17" IISONIC M17F ou IPURE 1017M1

IISONIC : résolution 1280 x 1024, temps de réponse 16 ms, ratio de contraste 400:1, speakers.
IPURE : résolution 1280 x 1024, temps de réponse 16 ms, ratio de contraste 400:1, speakers. MIISIPEM17F / MIIPIPE1017
*prix sur présentation de cette publicité.

Photo numérique

189 € TTC ~~229 € TTC~~

L'accessoire indispensable de votre APN !

VU À LA TV !



Epson PictureMate + mini dongle USB

Tirage photo 10 x 15 cm avec qualité optimale en 6 couleurs. Résolution 5760 x 1440 dpi. Tirage depuis la carte mémoire d'un appareil photo numérique ou de GSM Bluetooth avec appareil photo. Touche d'enregistrement directe sur CD. MIEPIPIPM XAUBLWH1

MEGA PRIX

49 € TTC (1) LG



NOUVEAUTÉ

LG 7050 + La nouvelle console PS2

LG 7050 : Clavier coulissant, appareil photo intégré avec zoom X4, grand écran 65536 couleurs, GPRS, WAP, MMs, JAVA, sonneries polyphoniques. Autonomie : jusqu'à 3H en communication, et 200 H en veille. Livré avec sonkit pieton et son câble data ! Prix du mobile nu : 199€ - UPLG7050
Prix de la console seule : 149€

1000 pièces disponibles

MEGA PRIX

49 € TTC (1) LG



4,1 MEGAPIXELS · 3x Zoom optique · 16 Mo Mémoire

LG 7050 + Polaroid PDC 4350

LG 7050 : Clavier coulissant, appareil photo intégré avec zoom X4, grand écran 65536 couleurs, GPRS, WAP, MMs, JAVA, sonneries polyphoniques. Autonomie : jusqu'à 3H en communication, et 200 H en veille. Livré avec sonkit pieton et son câble data ! Prix du mobile nu : 199€ - UPLG7050
Polaroid PDC 4350 : Capteur CCD 4,1 millions de pixels, zoom optique 3x, zoom numérique 2x, écran LCD 38mm, mémoire interne 16 Mo, slot SD, Mode vidéo. MPPOPRN4350 (Vendu seul 149€)

1000 pièces disponibles

- Téléphonie
- Multimédia
- Photo
- Jeux Vidéo

La convergence numérique au meilleur prix

internity
connectez - vous la vie

Reportage

Pariah
Work in Progress



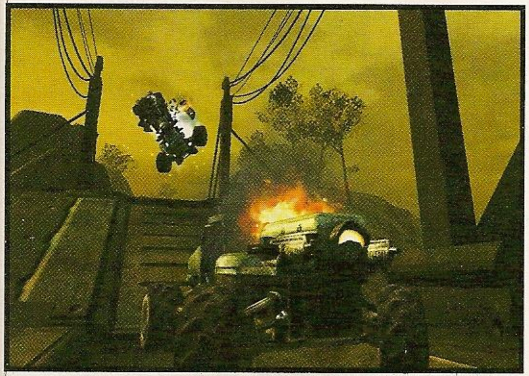
Ne reculant devant aucun sacrifice, nous avons embarqué dans le premier avion pour le Canada, direction les locaux de Digital Extremes. Au menu de cette excursion : dix bonnes heures de vol, un froid de canard, un bon resto et puis on a aussi croisé les développeurs. Du coup, comme on avait le temps, on est monté dans leurs locaux voir Pariah, leur nouveau bébé.

Faskil

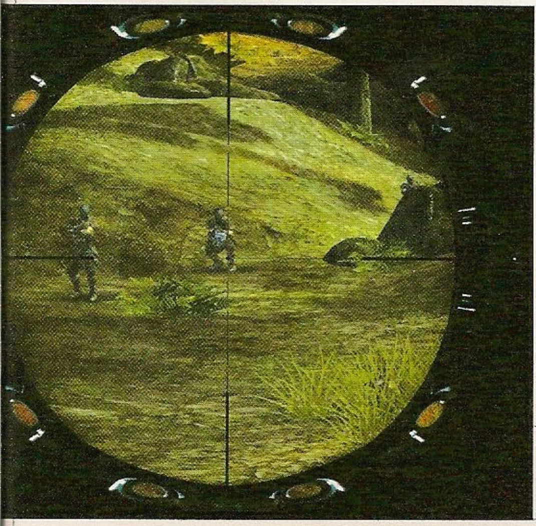
Quelque part sur King Street, grand axe de la finance à Toronto, des bureaux plutôt cosy, baignés d'une lumière tamisée... C'est dans ce cadre plutôt reposant que toute l'équipe de Digital Extremes met la main à la pâte pour finaliser son jeu. « Nous sommes actuellement en phase de tweaking », nous explique James Schmalz, le directeur artistique. « En gros, on peaufine les petits détails de gameplay, on ajuste le level design et on traque tous les bugs. On vérifie également que le jeu n'est pas trop gourmand en mémoire et qu'il pourra tourner sur toutes les configs. » Après un petit tour du propriétaire, entre la table de billard et la cuisine plutôt bien fournie, James nous emmène dans la salle de projection pour une démo du jeu en bonne et due forme. « Les cinématiques ne sont pas encore finalisées », s'empresse-t-il de préciser. Effectivement, pour se plonger dans l'ambiance, nous n'avons droit qu'à un slide-show de croquis, mais ça nous permet déjà d'appréhender la complexité du scénario.

Un petit goût de Half-Life 2

Dans Pariah, vous allez incarner Jack Mason, toubib un peu désabusé, voire à la limite de la dépression, dont le boulot consiste à escorter des prisonniers malades d'un complexe carcéral à un autre. Pas vraiment le genre de travail dont on rêve quand on est gamin. Mais tout va basculer alors qu'il voyage peinard avec l'une de ses patientes, porteuse d'un étrange virus. Crash du vaisseau au beau milieu de nulle part et voilà notre doc propulsé au rang de héros contraint de lutter pour sauver ses fesses. Un scientifique qui prend les armes, ça vous rappelle quelque chose ? À nous aussi... Toujours est-il que, un malheur n'arrivant jamais seul, la région dans laquelle s'est échoué le duo va être complètement atomisée d'ici une cinquantaine d'heures. Parce que dans ce futur sombre, on ne soigne plus, on éradique. Aux grands maux, les grands remèdes. Joie.
On n'en saura pas plus sur les 18 missions qui composent l'histoire de Pariah. On l'a pourtant menacé d'arrêter de respirer s'il ne parlait pas, l'ami James est resté muet : « Vous découvrirez tout ça dans le produit fini, mais ça va vous blower le mind », nous a-t-il assuré, le sourire goguenard. On veut bien le croire.



Super ! Des véhicules ! Dommage qu'on n'ait pas pu les voir à la présentation....



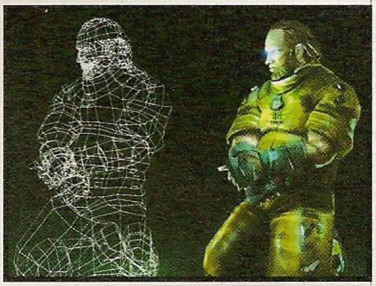
Grâce aux WECS, on pourra sniper de plus loin, les fesses au chaud.

Côté gameplay, c'est du bon FPS des familles. Basé sur le moteur d'Unreal, boosté par son copain Havok, c'est effectivement très joli à regarder. Les niveaux alternent avec bonheur intérieur et extérieur, sur des maps relativement vastes au design soigné.

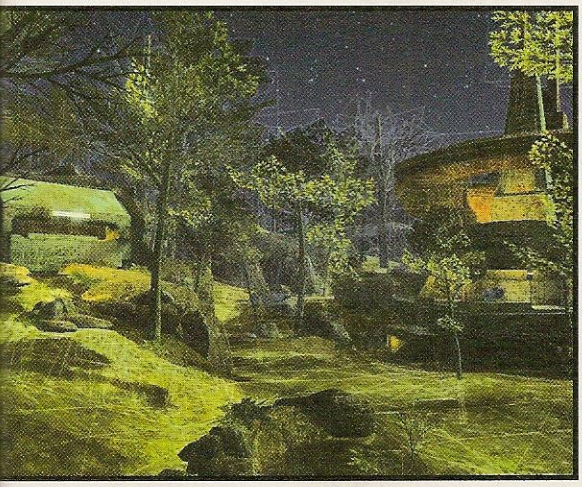


Mmmoui, MAIS encore ?

Malgré un canevas classique de FPS bourrin, on note pas mal de petites innovations tout de même. Tout d'abord, pas de medkits à récolter sur le terrain de jeu mais un petit accessoire qui vous permettra de vous soigner si le besoin s'en fait sentir. Vous pourrez même droguer les ennemis retors avec, tant qu'à faire. Pariah offrira aussi quelques véhicules à conduire, mais nous n'avons pas pu les voir à l'œuvre pour le moment, on se gardera donc bien de commenter. Enfin, et c'est sans doute la plus grosse nouveauté : les WECS, acronyme de Weapon Energy Cores. Késako ? C'est très simple : plutôt que de décliner l'armurerie du héros jusqu'à plus soif, les pétoires sont ici « upgradables » grâce à des bonus qu'on peut récolter sur les maps. Vous commencez par exemple avec un fusil de base auquel vous pourrez ensuite adjoindre une lunette de visée, qui sera elle-même améliorable au niveau de la distance de zoom. Plutôt sympa comme idée, d'autant plus qu'on peut aussi récupérer ces fameux WECS sur les corps des ennemis défunts. Pas la peine donc de camper près des points de respawn des armes, il faudra désormais aller au front et buter du méchant pour espérer avoir mieux qu'une carabine à plomb dans les mains. Voilà qui devrait changer la donne en termes de gameplay, plus particulièrement au niveau du multi.

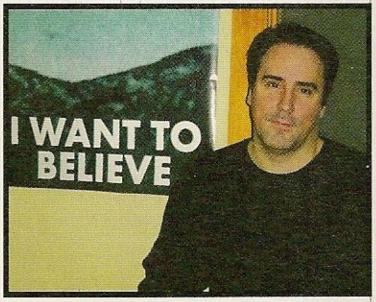


PARIAH
CAN YOU SURVIVE?



LE GOÛT des autres ?

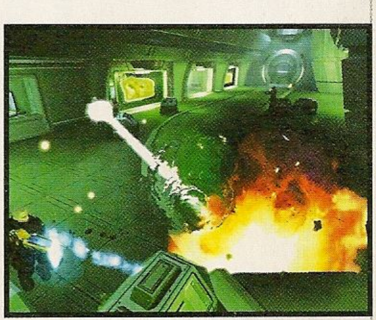
Parlons-en justement du multi, vu qu'on a eu l'occasion de s'y essayer dans les locaux de Groove Games, distributeur du titre pour le continent nord-américain. Bon, O.K., pas vraiment dans les meilleures conditions, soyons francs. Une heure de test, chrono en main, dont une bonne partie passée à se battre avec le lag d'un kit clavier et souris sans fil. Pas top tout ça. D'autant plus que, faute de joueurs, on a dû se contenter du classique Death Match, un peu éculé et pas franchement novateur, en dehors des fameux WECS dont je viens de vous parler. Pas moyen d'en savoir plus sur le fameux mode Frontline Assault, exclusif au titre. On attendra donc la première bêta pour vous en reparler. Visuellement sympathique, Pariah n'arbore néanmoins pas encore l'étoffe d'un grand titre. À trois mois de la sortie, le jeu souffre encore de quelques bugs étranges (les armes qui continuent de balancer leurs rafales alors que leurs propriétaires gisent dans leur propre sang) et n'offre pour le moment rien de réellement transcendant. Ah si, j'oubliais : Pariah intègrera un éditeur de niveaux original, version simplifiée et « grand public » de l'UnrealED, dont l'intérêt nous semble pour le moment encore plutôt mince. C'est bien cool de pouvoir designer ses propres maps sans trop se prendre la tête, mais l'accessibilité a un prix : en dehors d'infimes modifications du relief, de bâtiments qu'on peut placer à sa guise et de quelques autres fioritures, on risque de rapidement tourner en rond. Bref, comme dans les pires élections d'outre-Atlantique, tout peut arriver : Pariah sera en ballottage jusqu'au test vers le mois de mars.



James veut vous faire passer un message je crois…

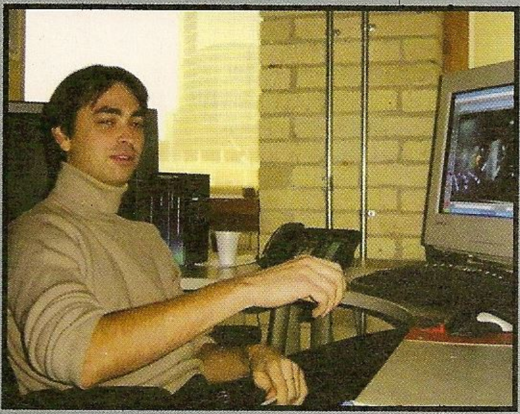
Elle est jolie, vous suivra partout mais vous ne pourrez pas jouer avec. Pas de bol.





Les effets d'ondes autour des explosions sont particulièrement réussis.

Genre : FPS **Éditeur :** HIP Interactive **Développeur :** Digital Extremes **Sortie prévue :** Mars 2005



Level designer et artiste 3D d'origine française, fraîchement intégré à l'équipe de Pariah, Jean Rochefort (qui n'a aucun lien avec l'acteur moustachu), nous parle de son nouveau boulot pour Digital Extremes.

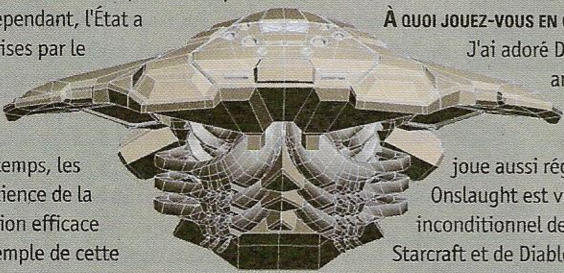
Level designer sur Pariah

JOYSTICK : QUEL EST VOTRE PARCOURS PROFESSIONNEL ET COMMENT ÊTES-VOUS ARRIVÉ AU CANADA CHEZ DE ?

JEAN ROCHEFORT : J'ai commencé à travailler comme artiste 3D dans une petite start-up française de réalité virtuelle. Mon boulot consistait à recréer en 3D des monuments et des éléments d'architecture, comme des églises, des abbayes… Ensuite, j'ai travaillé pour Epic sur Unreal Championship 2, puis chez Digital Extremes sur UT2004 où j'ai réalisé la map asiatique CTF-Moondragon.

POURQUOI AVOIR QUITTÉ LA FRANCE ? LE BUSINESS DU JEU VIDÉO N'EST-IL PAS ASSEZ PORTEUR CHEZ NOUS ?

En France, il y a un très grand potentiel créatif, mais la plupart des entreprises de jeux vidéo sont des petites PME ou des start-up. Et souvent, elles manquent de fonds pour mener des projets qui soient à la fois rentables et innovants. Les pouvoirs publics ont mis longtemps à réaliser que cette créativité était bridée par le manque de moyens. Depuis peu cependant, l'État a décidé d'aider ces entreprises par le biais d'aides et subventions, ce qui devrait améliorer la situation. Dans le même temps, les entreprises ont pris conscience de la nécessité d'une organisation efficace du travail : le meilleur exemple de cette évolution est Ubisoft qui est désormais une grande entreprise qui génère beaucoup de profits. Pourtant, la situation du jeu vidéo français est encore loin d'être satisfaisante, surtout si on la compare à celle des États-Unis ou du Japon, où le jeu est une industrie qui est plus importante financièrement – mais pas seulement – que celle de la musique par exemple. Quant à moi, j'ai simplement réussi à me faire remarquer grâce aux modèles et aux maps que j'ai postés sur Internet.



REVENONS À PARIAH. À VOTRE SENS, QUELS SONT LES RÉELS POINTS FORTS DU TITRE, CEUX QUI VOUS DONNERONT ENVIE D'Y JOUER UNE FOIS LE BOULOT TERMINÉ ?

D'un point de vue artistique, Pariah a quelque chose d'assez unique et de stylisé. La relecture artistique du style « science-fiction » donne un aspect vraiment neuf au jeu. Quant au gameplay, le mode solo est très chouette, mélangeant des éléments traditionnels avec la rapidité d'action du multi.

QUEL A ÉTÉ VOTRE PRINCIPAL CHALLENGE PERSONNEL SUR UN TEL TITRE ?

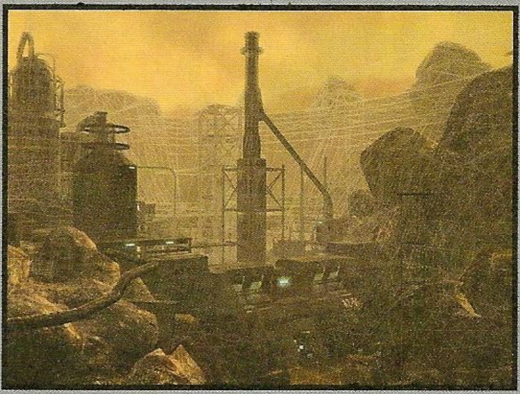
Il a consisté justement à revisiter le genre et innover. Les gens ont joué à des centaines de jeux et FPS de science-fiction et continueront à le faire. Il nous fallait donc, pour avoir un certain impact, créer quelque chose d'original qui donne un style unique au jeu. En tant que joueur, on a envie d'être surpris et d'explorer des environnements qu'on n'a pas encore vus. Ça représente un énorme challenge pour les développeurs.

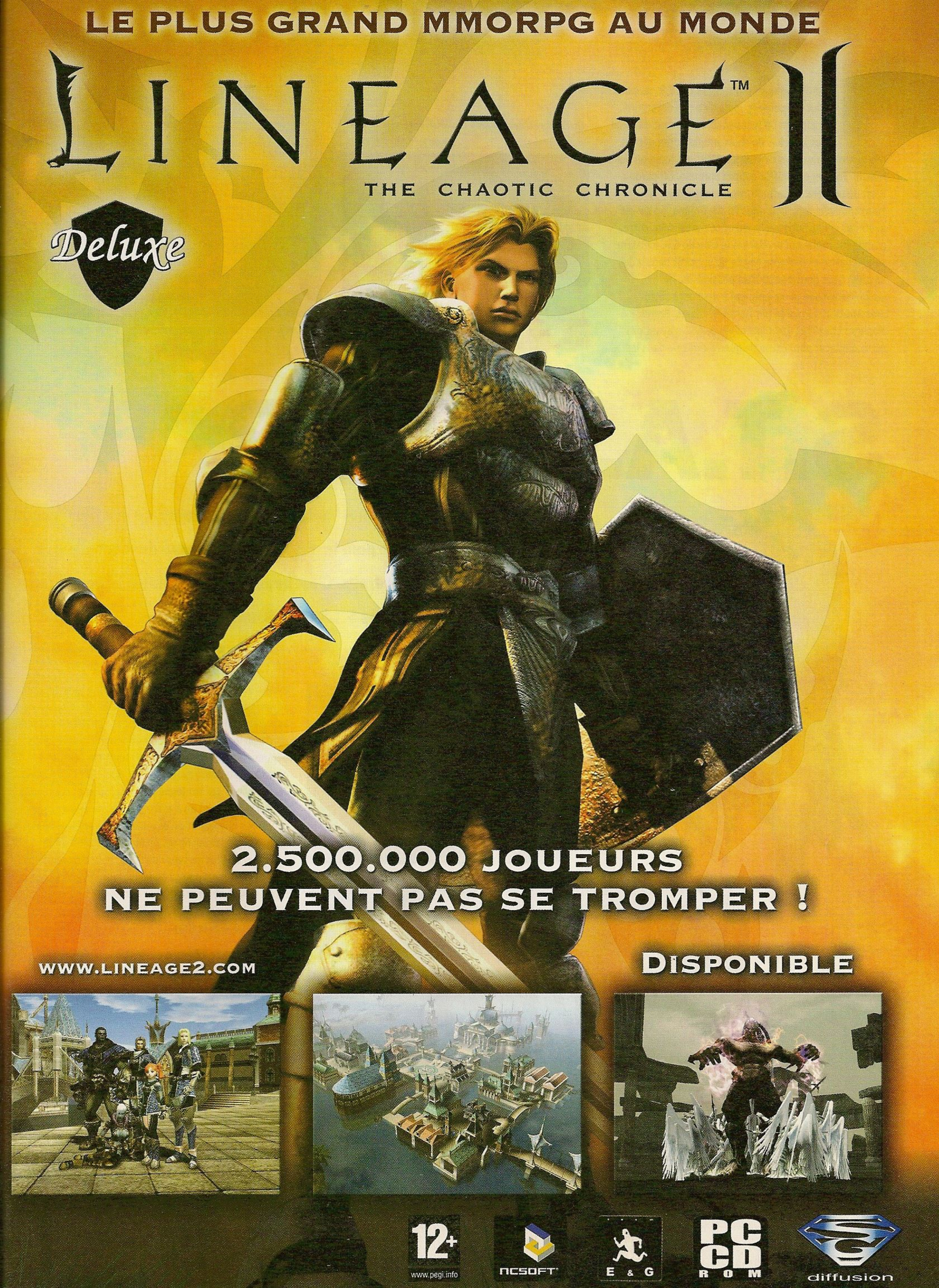
À QUOI JOUEZ-VOUS EN CE MOMENT ?

J'ai adoré Doom 3 d'un point de vue artistique. Et leur nouveau moteur est absolument extraordinaire. Je joue aussi régulièrement à UT2004 : le mode Onslaught est vraiment génial. Et je suis un fan inconditionnel des jeux Blizzard, en particulier de Starcraft et de Diablo II : ce sont les maîtres du gameplay, les jeux sont toujours simples d'approche et en même temps très sophistiqués.

D'AUTRES PROJETS EN CHANTIER APRÈS PARIAH ?

Je vais continuer à travailler chez DE et plus précisément sur leur prochain titre, Dark Sector.





LE PLUS GRAND MMORPG AU MONDE
LINEAGE™ II
THE CHAOTIC CHRONICLE
Deluxe
2.500.000 JOUEURS
NE PEUVENT PAS SE TROMPER !
WWW.LINEAGE2.COM
DISPONIBLE
12+
www.pegi.info
NCSOFT
E & G
PC CD ROM
diffusion

depuis quelques mois, S.T.A.L.K.E.R. prenait tout doucement, mais d'un pas déterminé, le chemin du vaporware, autrement dit celui des logiciels dont on entend parler depuis des lustres mais qu'on ne voit jamais sortir (comme Duke Nukem' Forever ou Half-Life 2 par exemple. Oh pardon, il est disponible. L'habitude, vous comprenez…). Pourtant cette fois, THQ nous l'avait promis, on devait avoir des vraies infos sur le jeu et sa partie solo, cette grande inconnue qui révélera si le titre de GSC méritera son Mégastar et l'attente forcée qu'on subit depuis des années. C'est donc rempli d'un pessimisme de circonstance que je me préparai à assister à cette présentation – assurée par Darren Williams, Brand Manager chez THQ (les Ukrainiens de GSC n'ayant pas pu se déplacer pour cause de guerre civile) – dans les

Un FPS avec des armes « réalistes », sans Iron Sight, ça ne ferait pas sérieux.





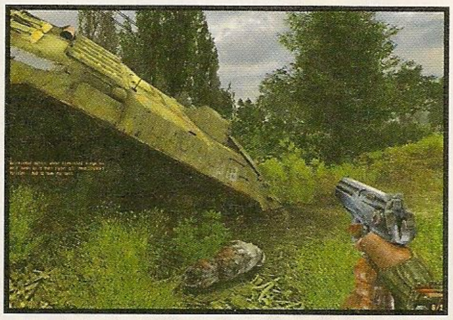
De nuit, on fera de mauvaises rencontres. De jour aussi d'ailleurs.

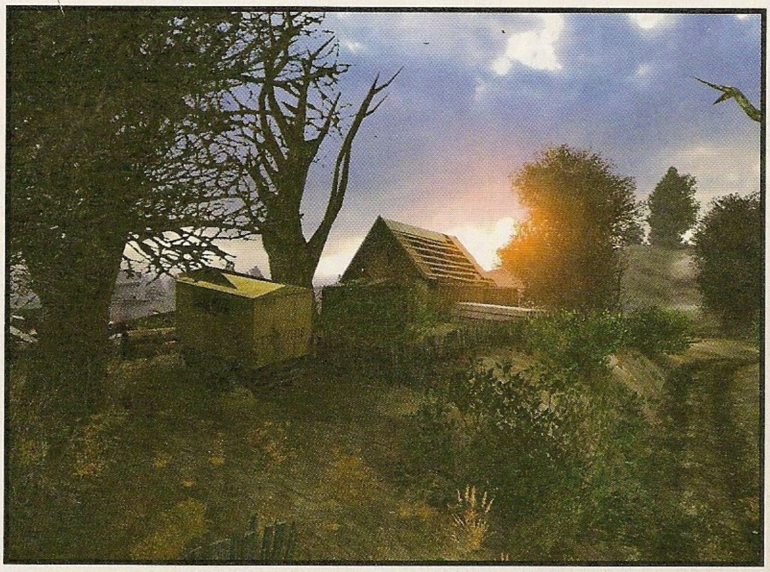
S.T.A.L.K.E.R.



Vous, je ne sais pas, mais moi les élections en Ukraine, ça m'a filé un coup de blues. Cette âpre lutte pour le pouvoir, le peuple qui descend dans la rue pour faire valoir ses droits. C'est beau cette ouverture à la démocratie. Surtout si ça ne retarde pas S.T.A.L.K.E.R. une fois de plus.

par Bishop





locaux londoniens de l'éditeur. Après une introduction PowerPoint résumant les éléments-clés de ce qu'ils appellent déjà « le premier FPS post Half-Life 2 » (faudra plus trop le retarder s'ils veulent pouvoir garder cette dénomination), notre hôte lance enfin le premier niveau. Ah purée, j'avais oublié à quel point c'est beau… Je ne reviens pas sur le moteur graphique et ses rendus photoréalistes, on en a assez parlé auparavant. Le jeu finit de se charger et on se retrouve devant le « Dealer », à écouter patiemment ses recommandations sur la « Zone ». En plus de servir de guide pour les premières heures de jeu, on pourra également lui revendre tout ce qu'on trouve et lui acheter du matériel. Et là, vous vous dites : « Mais comment en est-on arrivé là ? ». Petit retour vers le futur…

Ukraine, Tchernobyl, 2006…

Une lumière mystérieuse inonde le site de l'ancienne centrale nucléaire. Prétextant un nouvel incident atomique incompréhensible, les militaires établissent un cordon sanitaire de 30 km^2 autour du lieu de l'accident. Destinée à protéger les civils d'une éventuelle contamination radioactive, cette mesure préventive doit essentiellement servir à les empêcher de mettre leur nez dans cette zone qui abrite maintenant d'étranges phénomènes : des anomalies qui

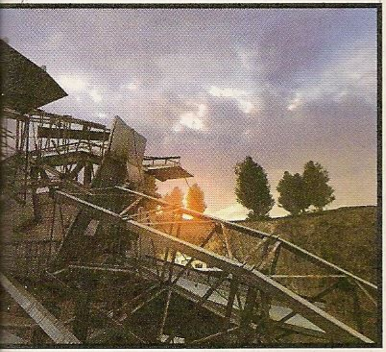




Contre les zombis, la bonne vieille méthode Roméro est la meilleure : une balle dans la tête et on en parle plus.



Comment ne pas être saisi par un décor aussi finement modélisé ?



défient toutes les lois connues de la physique (et deux-trois autres pas encore découvertes). Par exemple, certains génèrent localement un puits gravifique (un mini-trou noir) ou des décharges électriques. Mais surtout, ces étrangetés scientifiques produisent des artefacts que militaires et savants s'arrachent à prix d'or. L'Ukraine s'étant ouverte au capitalisme, de petits malins ont vite compris l'intérêt de passer outre les barrages militaires pour récupérer ces précieux objets.
Ces mercenaires se font appeler « Stalkers ». Nous sommes maintenant en 2012, prêts à incarner l'un d'entre eux et prêts également à risquer notre vie dans la Zone, pour quelques dollars de plus. Au cours d'une de ces expéditions, vous serez sauvé de justesse par le Dealer dont je vous parlais un paragraphe plus haut.

L'éclairage est dynamique, et on peut shooter à loisir toutes les ampoules qu'on croise. Ça tombe super bien, je déteste les ampoules.



Content de vous revoir

Le dealer sera donc le personnage central, au moins des premières heures de découverte. Dans un jeu, l'un de mes premiers réflexes devant un type important est de voir sa réaction quand on lui colle une balle dans le front. On peut tout à fait le tuer, m'explique Darren, avant de préciser que c'est malgré tout une mauvaise idée puisque les autres Stalkers seront à mes trousses pour me faire la peau, rendant mon périple très difficile. Mais pas infaisable. Ça reste agréable de savoir qu'on peut faire des bêtises sans que cela soit dramatique, surtout pour un titre qui a des aspirations de jeu de rôle. Les développeurs ne sont d'ailleurs pas allés aussi loin qu'ils l'avaient initialement souhaité sur ce point. En effet, l'interaction avec les personnages dirigés par la machine (PNJ) n'est pas très évoluée : on peut leur parler, les tuer ou faire du troc. À noter malgré tout que vos interlocuteurs réagissent en fonction de votre agressivité. Il faudra donc éviter de leur coller un magnum sous le nez après avoir causé des récentes averses radioactives, histoire de ne pas les exciter. La vie est une question de priorité, comme on dit. Le concept des clans semble avoir été oublié depuis la dernière présentation. Pas très grave de toute façon, on ne savait pas à quoi ça allait servir. La gestion de l'inventaire est très classique : outre un sac à dos permettant de transporter 40 kg de bordel, on disposera également de moult ceintures pour accéder rapidement au matériel indispensable, comme ces bouteilles de vodka qui explosent quand on tire une balle dedans (faut surtout qu'ils arrêtent de la picoler, ça leur fait faire n'importe quoi). Le héros ne possède aucune

Genre : Survival FPS **Éditeur :** THQ **Développeur :** GSC/Ukraine **Sortie prévue :** Mai 2005





On pourrait passer des heures à regarder le temps évoluer devant un hélico abattu avec amour. S.T.A.L.K.E.R., un jeu de poète à gros calibre.

caractéristique susceptible d'évoluer dans le temps ou en fonction de ses actions. Il suffira de s'assurer que ses besoins naturels soient comblés (nourriture, boisson, sommeil) pour garantir sa survie. On se dirige donc plus vers un Survival-FPS qu'un FPS-RPG à la Vampire.

Survival FPS ? Mais qu'est-ce donc ?

Si je voulais être mauvaise langue, je dirais que c'est l'astuce qu'ils ont trouvée pour définir le gameplay sur l'instant. En effet, Darren nous a expliqué la conception de S.T.A.L.K.E.R., qui n'est pas sans nous inquiéter : ils ont commencé par créer le moteur 3D avec une idée de ce que devait être le produit fini, et maintenant ils tentent d'en faire un jeu. Actuellement, ils en sont au stade du parachutage d'ennemis un peu partout dans les cartes pour voir si ça s'équilibre tout seul. Ce n'est pas encore au point puisqu'on navigue entre des affrontements avec des adversaires surpuissants, désireux de transformer le héros en bouillie radioactive, et de grands espaces remplis de vide. Paradoxalement, cette situation crée une tension angoissante et on avance prudemment, la peur au ventre, pour ne pas faire de mauvaises rencontres. Terré derrière un arbre, on regarde passer les chiens mutants dotés d'attaques psychiques ; caché dans un bâtiment en ruine, on écoute le « flap flap » régulier d'un hélicoptère de combat s'éloigner avant de reprendre sa route ; planqué par un buisson, on attend le passage des militaires pour leur planter un couteau dans le dos. O.K., ça ne sert à rien pour l'instant puisque le « backstab » n'est pas implémenté et que l'intelligence artificielle du groupe est un peu trop efficace. Il va sans dire qu'un bon équilibrage de la difficulté et un remplissage intelligent des cartes sera un élément-clé du gameplay de S.T.A.L.K.E.R. Souhaitons bon courage aux développeurs, parce que garantir un degré de qualité suffisant sur les 60 km² modélisés, ça va faire du boulot. D'ailleurs, après avoir fait des essais de streaming, ils se sont rendu compte qu'il était préférable de découper la zone en niveaux. Dommage, les gars de Deep Shadows y sont parvenus avec Boiling Point.



Vous reprendrez bien un peu de doute ?

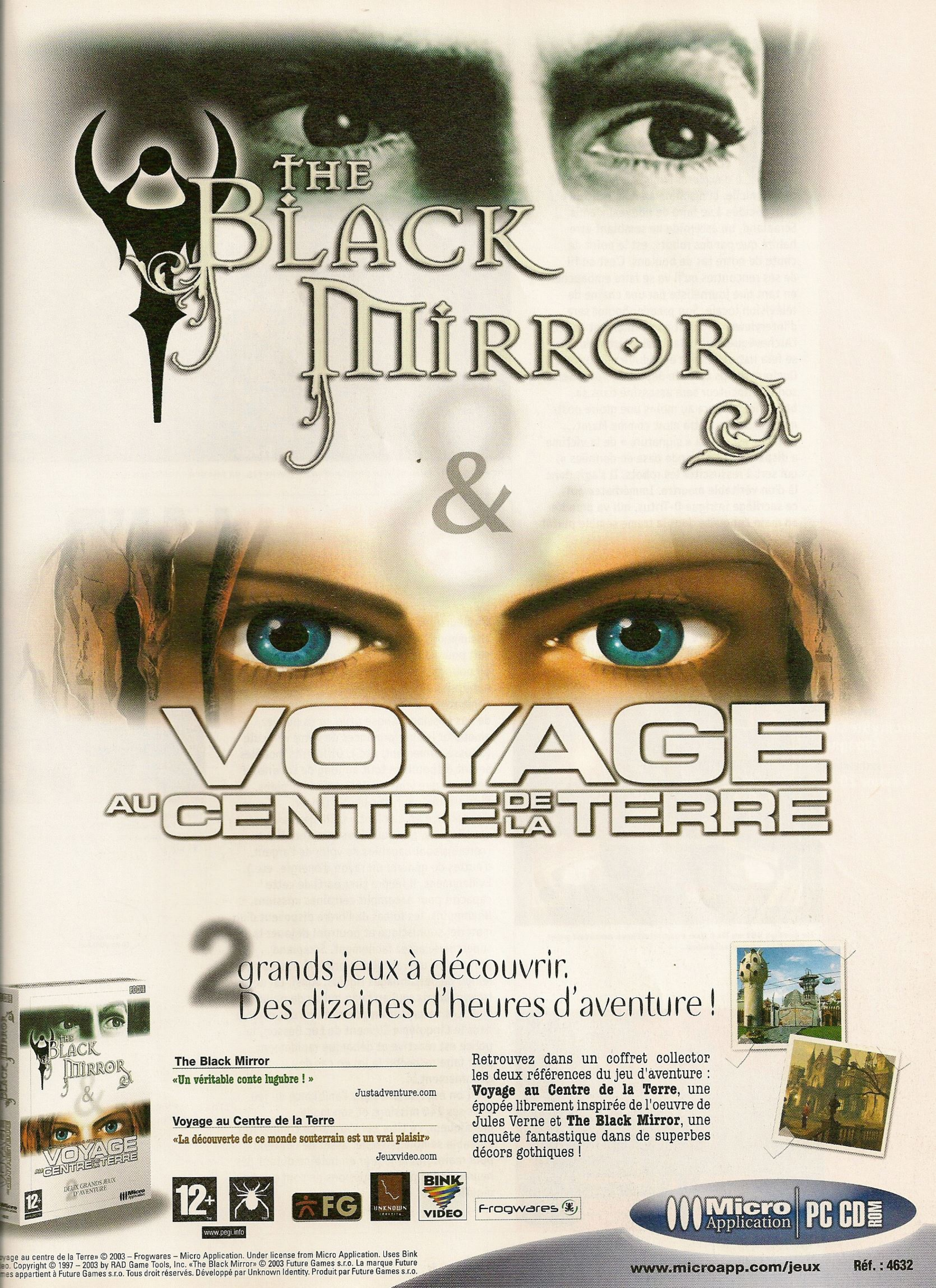
Par son design et sa technologie, S.T.A.L.K.E.R. est un titre enthousiasmant, avec un potentiel énorme. Développé depuis presque trois ans, le jeu souffre encore de nombreux plantages sur des éléments simples, comme le PDA qui vous fournira informations et résumés de vos missions. De plus, le jeu ne possède toujours pas de gameplay bien défini et, s'il reste au moins six mois de développement, on ne peut que s'inquiéter d'un effet Half-Life 2, plus connu sous le nom de « tout ça pour ça ? ». On en vient alors à espérer que le soft sera retardé une fois de plus, pour permettre aux game designers de fournir assez de contenu, assez de monstres, assez de challenge, assez d'intérêt pour faire de S.T.A.L.K.E.R. un excellent jeu et pas juste un bon divertissement. Allez, on garde espoir, il reste encore six bons mois.

L'anecdote rigolote

Pendant les tests d'intelligence artificielle, les développeurs ont placé un certain nombre de PNJ avec un but unique : tuer tous ses congénères. Tout semblait bien marcher jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Le personnage, subitement convaincu qu'il était une menace pour lui-même, a alors tenté de se suicider en se tirant dans l'unique partie de son corps visible pour lui, ses pieds. À défaut d'avoir créé une I.A. révolutionnaire, les développeurs de GSC ont réussi à la rendre suicidaire, probablement désespérée à l'idée d'errer seule dans ces grands niveaux tout vides.

Poignarder un ennemi dans le dos ne sert encore à rien, mais cela devrait permettre une certaine furtivité meurtrière dans le jeu final.





THE BLACK MIRROR
&
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE
2 grands jeux à découvrir.
Des dizaines d'heures d'aventure !
The Black Mirror
«Un véritable conte lugubre ! »
Justadventure.com
Voyage au Centre de la Terre
«La découverte de ce monde souterrain est un vrai plaisir»
Jeuxvideo.com
Retrouvez dans un coffret collector les deux références du jeu d'aventure : Voyage au Centre de la Terre, une épopée librement inspirée de l'oeuvre de Jules Verne et The Black Mirror, une enquête fantastique dans de superbes décors gothiques !
12+
www.pegi.info
FG
UNKNOWN
BINK VIDEO
Frogwares
Micro Application
PC CD ROM
yage au centre de la Terre» © 2003 – Frogwares – Micro Application. Under license from Micro Application. Uses Bink
eo. Copyright © 1997 – 2003 by RAD Game Tools, Inc. «The Black Mirror» © 2003 Future Games s.r.o. La marque Future
es appartient à Future Games s.r.o. Tous droit réservés. Développé par Unknown Identity. Produit par Future Games s.r.o.
www.microapp.com/jeux
Réf. : 4632

SCRAPLAND

GENRE
Aventure/Action

ÉDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
MercurySteam/Espagne

SORTIE PRÉVUE
Février 2005

D-Tritus, robot curieux et sympathique, a entrepris d'explorer l'univers. Ayant quitté son domicile, la machine au nom ridicule est bien décidée à se faire de nouveaux amis. Scrapland, un astéroïde ne semblant être habité que par des robots, est le point de chute de notre tas de boulons. C'est au fil de ses rencontres qu'il va se faire embaucher en tant que journaliste par une chaîne de télévision locale. Son premier boulot sera d'interviewer un robot communément appelé l'Archevêque. Notre Raphaël Mezrahi du futur se fera naturellement éconduire promptement. Quelque temps après le départ de notre héros, son interlocuteur sera assassiné dans sa baignoire ! Il aura au moins une gloire post-mortem : celle d'être mort comme Marat… Le hic, c'est que la « signature » de la victime a disparu de la « Grande base de données », qui sert à ressusciter les robots. Il s'agit donc là d'un véritable meurtre. Immédiatement, ce sacrilège intrigue D-Tritus, qui va prendre en main l'enquête dont la trame semble plutôt bien ficelée.



L'interface est claire et bien pensée. Pas de fioritures, on fait dans l'efficace.

I, Robot

Cette aventure à la troisième personne pose les bases de Scrapland, mais le titre de MercurySteam offre surtout une liberté et des phases d'actions qui rappellent Grand Theft Auto, mais dans le futur. Vous passerez d'ailleurs une bonne partie de votre temps aux commandes de différents vaisseaux, que cela soit pour vous rendre d'un endroit à un autre ou pour relever des défis de courses avec les habitants. Il vous arrivera également de combattre d'autres vaisseaux dans le cadre de vos missions. Chose utile, vous pouvez améliorer les performances de votre véhicule (vitesse, armement, etc.). Différents modèles seront disponibles tout au long de l'aventure pour peu que vous en découvriez les plans. Plus original, le héros peut changer d'apparence en « volant » celle de ses concitoyens, ainsi que leur caractéristique (certains sont capables de voler de l'argent, d'autres de générer un rayon d'énergie, etc.). Évidemment, il faudra tirer parti de cette capacité pour accomplir certaines missions. Néanmoins, les forces de l'ordre disposent d'un matériel sophistiqué et pourront déjouer la supercherie assez facilement. Scrapland propose un univers plutôt original et vivant, rempli de personnages rigolos. Ainsi, on ne se trouve jamais seul au beau milieu de nulle part. Les vaisseaux emplissent les rues comme dans le Cinquième Élément de Luc Besson, la police est réactive et débarque rapidement pour faire respecter la loi en cas de débordement…
Bref, on est vite pris dans l'ambiance du jeu. Avec ses 140 missions et son mode multijoueur, ce titre qui s'annonce comme fort agréable semble posséder assez de contenu pour maintenir le joueur en haleine durant des heures. Surtout si les missions ne sont pas trop répétitives.

Cyd



Le garage est un lieu que vous visiterez souvent pour y modifier votre vaisseau.




Le vaisseau répond au doigt et à l'œil. Ce qui offre des courses poursuites mémorables au travers la ville.

joystick à voir sur le CD-Rom/DVD-Rom

SETTLERS HERITAGE OF KINGS

GENRE
Settlers
EDITEUR
Ubi Soft
DÉVELOPPEUR
Blue Byte Software/ Allemagne
SORTIE PRÉVU
Mars 2005





En hiver, les étendues d'eau gèlent et il est possible de les traverser à pied pour atteindre de nouvelles zones.

Les différents opus de Settlers ont toujours été des jeux un peu à part dans le paysage vidéoludique. Pas vraiment un jeu de stratégie temps réel, ni tout à fait un jeu de gestion, le but principal est de construire une colonie et de veiller au bien-être de vos gens. Avec un arbre technologique broussailleux et une dizaine de ressources différentes, on ne savait pas forcément où donner de la tête. D'ailleurs, chaque nouvel épisode s'enlisait un peu plus dans ce gameplay confus, à la limite du grotesque. À tel point que même les développeurs n'étaient pas toujours capables d'expliquer pourquoi certaines choses arrivaient. Du coup, ils ont décidé de repartir de zéro et simplifiant tout ce qui était inutilement complexe. Par exemple, dans les précédents jeux, il fallait faire attention au transport des marchandises et optimiser l'ordre dans lequel vos colons les déplaçaient. La moindre erreur entraînait des bouchons aux carrefours et des retards dans la construction de nouveaux bâtiments. Hop, oublié les concepts pénibles, place au fun.

Héros, héros, petit patapon

Pour produire Heritage of Kings, les développeurs ont utilisé une formule tellement évidente que personne ne semble jamais y penser : virer tout le pénible et ne garder que le meilleur (en l'améliorant au passage). Plus efficace, ce n'est pas possible. On aimait l'ambiance de l'univers, on la retrouve à l'identique, enrichie d'un moteur 3D qui dépote (pour un jeu du genre, évidemment. Ce n'est pas Doom 3 non plus). L'aspect gestion qui a rebuté quantité de joueurs agaçait, il est remplacé par un système simplifié qui ne prend plus en compte qu'un nombre limité de ressources (l'argile, le bois, les pierres, le fer, le sulfure et les Thalès, la monnaie locale). On adorait l'économie, elle évolue dans une forme épurée qui favorise le développement de votre colonie : plus vous avez de constructions (et donc de travailleurs) et plus vous touchez d'impôts. La campagne donne l'occasion de se frotter à la gestion militaire du jeu. Les unités se recrutent un peu comme dans Warhammer 40k : un noyau dur de quelques hommes qui peut être renforcé. Vos troupes peuvent bien sûr être améliorées, ainsi que les bâtiments, pour encore plus d'efficacité. Il semble rester quelques petits problèmes d'I.A. et de pathfinding (parfois vos bonshommes partent se promener dans la nature avant de se raviser et d'aller droit sur leur objectif), mais rien qui ne puisse être réglé avant sa sortie. Avec cette nouvelle version, radicalement différente, Blue Byte semble tenir le bon bout pour réussir à conjuguer la tradition et le renouveau dans un jeu agréable et intéressant à jouer.

Bishop



On retrouve les indispensables graphiques qui résument la partie qui vient de s'achever.

Il paraît que le travail de fond ça mine...



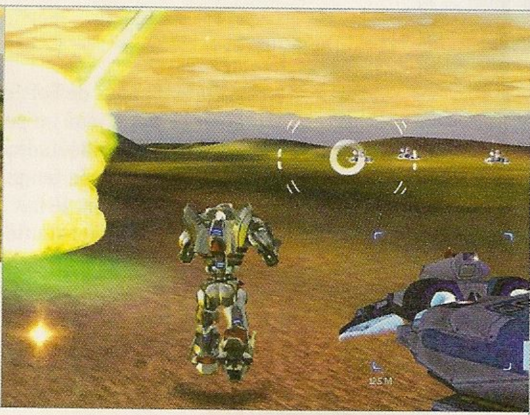


joystick à voir sur le CD-Rom/DVD-Rom

Dans un monde futuriste, une force ennemie s'apprête à raser notre civilisation. Comme ça, juste pour le fun. Alors que tout espoir de survie semblait perdu, un prototype de véhicule de combat a été mis en service. Son nom : le Havoc Suit. Sa particularité : robot de dix mètres de haut possédant une puissance de feu phénoménal et pouvant se transformer en avion de chasse. Bref, on nage en plein Macross, les fans apprécieront. Aux commandes de cette



Au lieu de se faire tirer dessus au sol comme un mal-propre, il est souvent plus efficace de tout gérer dans les cieux.



GENRE
Transformer
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Yeti Studios/ Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
Février 2005

GUN METAL WAR TRANSFORMED

machine de guerre, vous aurez pour but de détruire tout ce qui passe dans votre viseur. GM : War Transformed est la suite d'un jeu d'action sorti l'année dernière et le scénario n'a pas beaucoup progressé… Le gameplay non plus : les diverses missions proposent des objectifs variés (escorte, défense d'une base, etc.) qui sont des prétextes pour épuiser ses munitions au moindre danger.
La prise en main est simple, proche de celle d'un FPS. Une touche suffit à transformer son robot en un jet ou inversement selon vos envies et

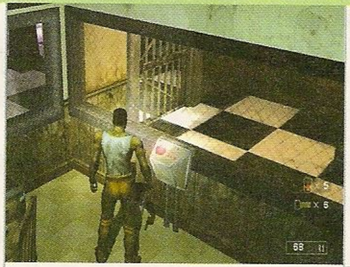


Le pilotage de l'avion est parfois un peu agaçant à cause d'une inertie trop prononcée. Mais on finit par prendre le coup de main rapidement.

les situations auxquelles vous ferez face. Visuellement, l'ensemble reste très correct. Les décors s'avèrent un peu vides, mais le robot est plutôt réussi. On note la présence d'effets visuels relativement attrayants, le jeu servant de promo aux cartes nVidia depuis un moment même si on est loin des titres les plus impressionnants sur PC. Si l'action n'est pas trop lassante, Gun Metal WT devrait se faire une place sur les disques durs des amateurs de shoot.

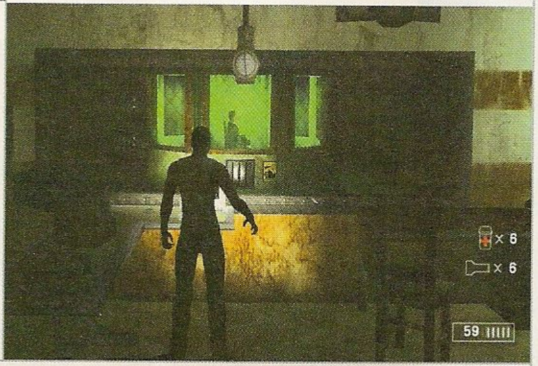
Cyd

Torque n'a pas une vie facile. Jugé et condamné à mort pour le meurtre de sa famille, il devra pourrir en prison en attendant son exécution. Heureusement pour lui, il va éviter les petits plaisirs du coin comme soulever de la fonte toute la journée ou ramasser des savonnettes puisque, dès son arrivée en cellule, une terrible menace pèse sur la prison. Des créatures ont investi les lieux et tuent cruellement gardiens et détenus sans sommation. La mauvaise nouvelle, c'est que Torque, c'est vous.
Pour vous frayer un chemin dans cette ambiance glauque et prendre la poudre d'escampette, il va falloir résoudre quelques énigmes mais surtout abattre tous les ennemis qui vous agressent. Original… Notre homme peut utiliser différentes armes (couteau, revolver, fusil…) pour sauver sa peau.



Chose amusante, des voix à la limite de murmures soufflent les attitudes que doit adopter Torque dans certaines situations. À vous de faire un choix entre tuer un malheureux gardien pour lui voler son arme ou l'avoir comme allié pour vous aider à fuir cet

Ce gardien a été enfermé dans la chambre à gaz. J'appuie sur le bouton ou non ?



GENRE
Boucherie
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Surreal Software/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Février 2005



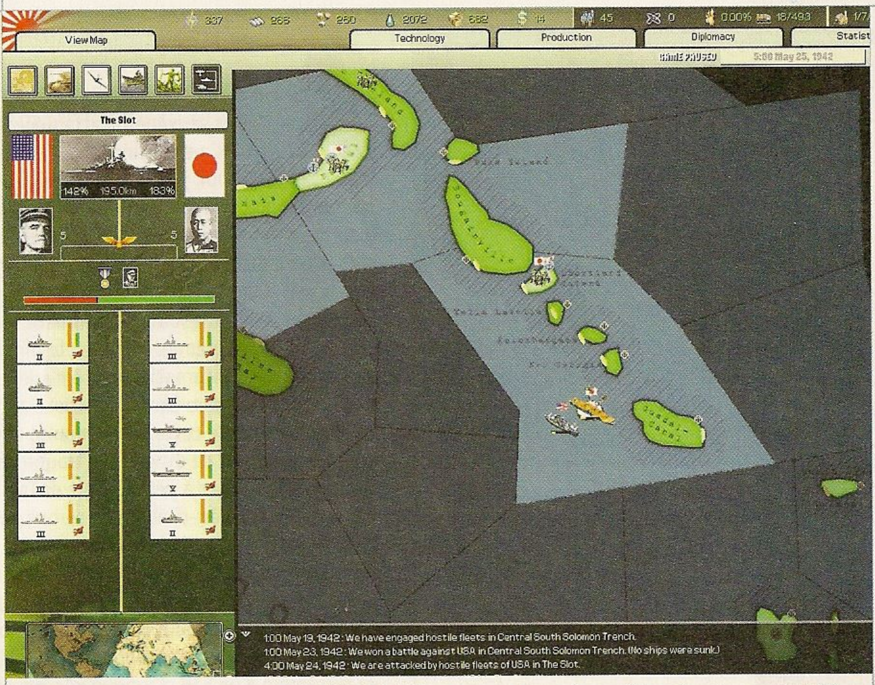
THE SUFFERING

enfer. Ces possibilités de comportement influeraient sur le fil de l'histoire puisqu'on nous promet de multiples fins. Quoi qu'il en soit, avec son gameplay efficace tout droit sorti des consoles, The Suffering semble posséder tous les éléments pour satisfaire les amateurs de Survival Horror.

Cyd

Tu tiens vachement moins bien au plafond avec le crâne exploser, hein !

Il y a deux ans, Paradox sortait Hearts of Iron, un jeu grand-stratégique qui tentait rien de moins que de simuler heure par heure l'ensemble de la Seconde Guerre mondiale. Quand je dis l'ensemble, c'est vraiment tout : un énorme volet militaire bien sûr, mais aussi l'économie, la politique intérieure, les technologies, le commerce, la diplomatie... Un immense wargame géopolitique, jouable aussi bien avec l'Allemagne, la France ou l'URSS qu'avec l'Espagne, le Tibet ou le Brésil : on trouvait tous les pays du monde, à l'exception des plus ringards (le Vatican, combien de divisions ?). Sans surprise, ce projet monstrueusement ambitieux était bien sûr buggé jusqu'à l'os : complètement dépassée par les évènements, l'I.A. était tellement piteuse que les États-Unis ne parvenaient même pas à faire traverser les océans à leurs armées. Ça mettait l'Amérique systématiquement sur la touche, un détail insignifiant pour un jeu de stratégie sur la Seconde Guerre mondiale.



En plus de la grande campagne de 1936 à 1948, on pourra jouer des petits scénarios, comme ici la bataille de la Mer de Corail.

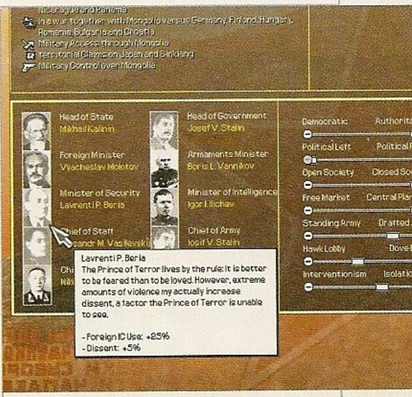
HEARTS OF IRON 2

GENRE
Simulation de guerre mondiale
ÉDITEUR
Paradox Entertainment
DÉVELOPPEUR
Paradox Entertainment/Suède
SORTIE PRÉVUE
Fin janvier 2005

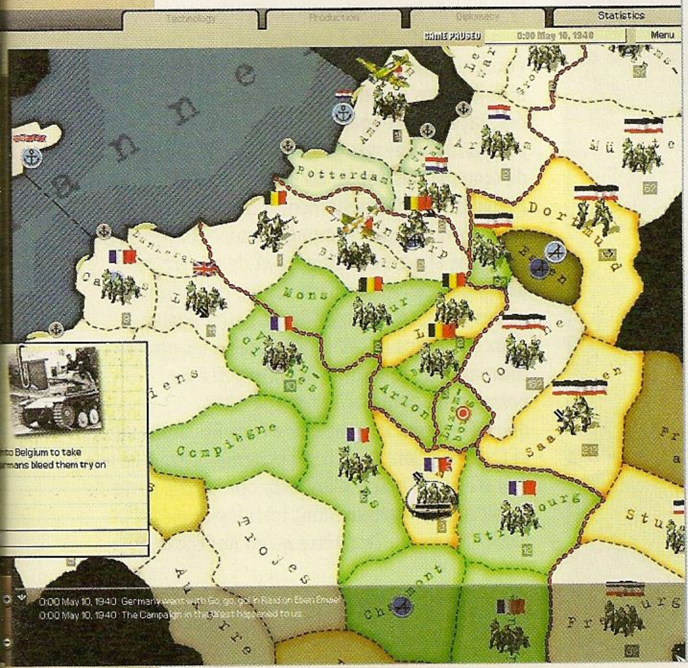
Deux ans de patchs et on recommence

Surprise, ce deuxième épisode semble pouvoir corriger les plus gros défauts de son aîné. Déjà, cette fois, les concepteurs ont prévu de livrer un manuel qui détaille un peu le fonctionnement de leur créature. Vu les interfaces de tordus dont ils ont le secret, ce n'est vraiment pas du luxe. On pense aussi que les batailles navales pourraient fonctionner. Bel effort : dans le jeu précédent, les porte-avions n'avaient pas d'avions et les cuirassés géants de 70000 tonnes se faisaient massacrer par des meutes de navires marchands enragés. Du coup, ce n'était pas très pratique pour rejouer la guerre sous-marine dans l'Atlantique Nord, ou les aventures nautiques des Nippons dans le Pacifique. On trouvera aussi une refonte complète de l'arbre technologique, ainsi qu'un moteur tactique à la fois plus clair et plus réaliste pour les combats terrestres. Tout est dévoilé : l'influence chiffrée du terrain et de la météo, mais aussi le type exact des matériels engagés et l'effet concret des doctrines nationales et des officiers en charge. Dans le premier jeu, tout cela était présent mais caché (ou défectueux) et on ne pouvait même pas lire la liste des combattants parce que la fenêtre était trop petite... Enfin, il sera possible de déléguer automatiquement à l'I.A. quelques-unes des tâches les plus fastidieuses : assigner des généraux à chaque division, organiser la logistique des convois maritimes ou planifier quotidiennement les opérations aériennes de dizaines d'escadrilles, autant de boulots ingrats qu'auparavant il fallait accomplir en scrollant dans d'énormes colonnes de statistiques rangées aléatoirement. On n'en est pas encore à savoir si l'I.A. arrive à s'en sortir ou même si c'est amusant, mais au moins c'est compréhensible et ça ne plante pas toutes les 30 minutes. Un net progrès, qui laisse entrevoir de belles possibilités.

Atomic



Gouverner l'Union Soviétique a ses petits avantages. La terreur qu'on inspire à ses ministres, par exemple.



Bien à l'abri derrière l'infranchissable Ligne Maginot, la France défie Hitler.



Les guerres civiles espagnoles et chinoises sont au menu des réjouissances.



Alerte, l'armée égyptienne franchit la frontière !

Au début, j'avais faim et froid, des bêtes sauvages m'attaquaient la nuit et les autres singes me faisaient du mal. Et puis un jour, j'ai trouvé un drôle de monolithe noir, j'ai eu l'idée de fabriquer une massue et j'ai commencé à casser la tête des autres pour qu'ils m'obéissent (et aussi pour m'amuser). Comme par enchantement, tous mes problèmes étaient résolus ! De primate stupide, j'étais devenu le premier Homme : le pinacle de l'évolution, l'incarnation suprême de l'intelligence. Empire Earth II propose au joueur de vivre la suite de cette passionnante aventure, en lui permettant de diriger une troupe de fracasseurs de têtes à peine surgie de la préhistoire. Ces néo-civilisés ne seront pas seuls longtemps : d'autres babouins armés ont découvert qu'ils pouvaient avoir une vie moins fatigante en tapant sur leurs congénères pour les obliger à travailler à leur place, la lutte pour la suprématie va donc être sanglante. Au début, ça ressemble à un STR classique : on envoie des bouseux couper du bois et gratter dans les mines



Ces imposants robots guerriers sont très efficaces pour tuer les vaches plus vite.

pour collecter de l'or et de l'uranium, on construit des maisons et des tourelles de défense, on charge quelques brutes épaisses de brûler les villages des autres... La routine. Là où ça change, c'est qu'on démarre à l'âge de pierre, mais ensuite on a dix millénaires de progrès techniques à assurer. Alors il vaut mieux que ça phosphore dans les universités, sinon un jour on se retrouve à combattre des B-52 avec des javelots émoussés.

GENRE
Warcraft sauce Civilization

ÉDITEUR
Vivendi Universal Games

DÉVELOPPEUR
Mad Doc Software/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
7 février 2005

EMPIRE EARTH II



Malédiction, je n'ai pas assez de bois pour finir mon bombardier nucléaire !



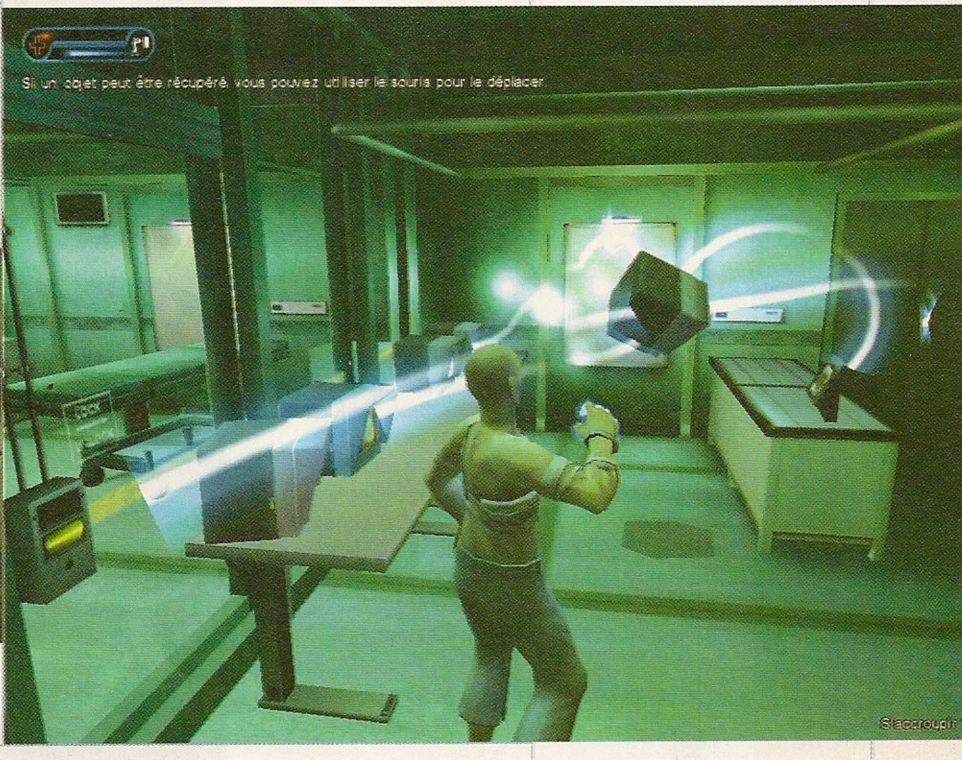
C'est de toute beauté

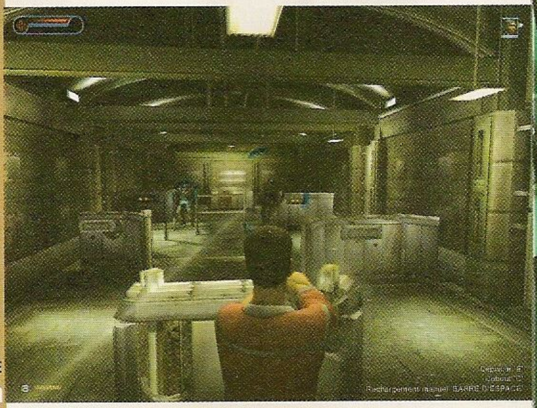
Ah ah, mais non je plaisante, c'est horrible. Pourtant les développeurs annoncent fièrement que chaque modèle comporte trois ou quatre fois plus de polygones qu'avant... C'est pas possible, ça devait être des cubes. Il y a quelques effets atmosphériques bien laids, mais les orages ont, paraît-il, une influence réelle sur le gameplay. Sinon il y a 14 nations jouables dans EEII, chacune avec un avantage culturel spécifique pour l'aider à conquérir le monde. Afin d'être moins bordélique que dans le premier Empire Earth, le système de combat a été revu en profondeur. Ainsi on pourra choisir des formations types pour ses unités, genre lignes ou phalanges, ce qui devrait aider à jouer un peu tactique au lieu d'assister en spectateur aux grosses mêlées brouillonnes du jeu précédent. La microgestion des paysans est également simplifiée puisqu'on pourra régenter nos gueux depuis un tableau de commandes dédié, au lieu de devoir tous les houspiller individuellement. Concernant le jeu solo, trois grandes campagnes successives de huit missions chacune permettront de revivre les destinées glorieuses de la Corée, de l'Allemagne et des États-Unis. En prime, on aura également deux scénarios basés sur (je cite) « les grands tournants de l'Histoire de l'humanité » : premièrement la Normandie de 1944, deuxièmement la guerre des Trois Royaumes dans la Chine ancienne. Bon, franchement, tout ça m'a l'air d'être du grand n'importe quoi, mais cette version bêta est tellement instable que c'est difficile à juger. Peut-être qu'en multijoueur...

Atomic

Qui suis-je ? Où suis-je ? J'entends des voix autour de moi. Pourquoi ai-je mal partout ? J'entrouvre les yeux, une lumière éblouissante m'aveugle. J'ai l'impression qu'on me déplace, pourtant je sens que je suis couché. Mes yeux s'accommodent, je suis sur un brancard, accompagné par un homme à l'allure militaire. Je ne peux pas bouger, mes membres sont entravés. Que se passe-t-il ? J'essaye de dire quelque chose, mais je n'arrive qu'à émettre quelques borborygmes incompréhensibles. J'ai la bouche pâteuse, je ne me sens vraiment pas bien. L'homme est rejoint

La télékinésie permet de déplacer les objets, voire même de les balancer à la tête des gens. Les plus pacifiques s'en serviront pour détourner l'attention des gardes.





On peut se servir du décor pour se mettre à l'abri, le temps de reprendre son souffle.

GENRE
Action psychique

EDITEUR
Codemasters

DÉVELOPPEUR
Free Radical/ ...de-Bretagne

SORTIE PRÉVU
...février 2005

SECOND SIGHT

par un de ses collègues, qui me regarde comme si j'étais une curiosité. On dirait qu'ils parlent de moi. Quoi ? Moi ? Un monstrueux tueur psychopathe ? Je ne me souviens de rien, mais je ne peux pas le croire. Qui est ce médecin qui vient d'arriver ? Et pourquoi ressemble-t-il à un boucher ? Il me fait une piqûre, je m'endors. Qui suis-je ? Où suis-je ? Ah oui, l'hôpital. Pourquoi suis-je toujours attaché à ce lit ? RAH, ça m'énerve ! Mais que se passe-t-il ? Je me sens décoller. Mystérieusement, mes entraves se brisent. Chancelant, je me lève et titube jusqu'au premier mur. La pièce est coupée en deux par une sorte de baie vitrée. J'ai l'impression d'être dans une cage en verre. Péniblement, j'avance jusqu'à la porte. Évidemment, elle est fermée. Il faut que je trouve un moyen d'appuyer ce bouton, de l'autre côté de la cloison, qui semble en commander l'ouverture. Pris d'un accès de démence, je tends la main vers lui, comme Luke Skywalker dans la Guerre des Étoiles. Clic, la porte s'ouvre. Comment est-ce possible ?

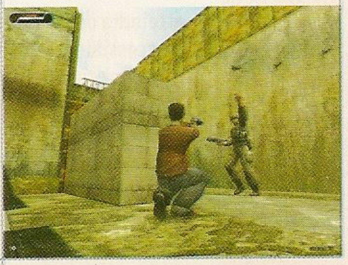
Des pouvoirs psy, chic

Dans ce jeu d'action à la troisième personne, le héros, John Vattic, va se lancer dans une quête pour retrouver son identité, découvrir comment il est arrivé dans cet hôpital militaire et sauver le monde dans la foulée. Rapidement, il se rendra compte qu'il possède de nombreux pouvoirs comme la télékinésie, la capacité de se soigner, de se rendre invisible et bien d'autres. Pourtant, à la base, c'est un farouche cartésien, du genre pire que Saint Thomas. Il ne croit que ce qu'il voit, et, pour lui, les prouesses de ce type se résument à de la magie de théâtre avec un truc pour expliquer les manifestations paranormales. Seulement, c'est lui qui se trouve maintenant dans le rôle du David Copperfield de service, le sourire éclatant en moins. Bénéficiant d'un bon scénario et d'une mise en scène réussie, Second Sight fait la joie des possesseurs de console depuis quelques mois déjà. Cette adaptation semble bien partie pour recevoir le même accueil sur nos machines. Au programme, combats avec des armes conventionnelles, infiltration, un moteur 3D plus que correct ainsi qu'un moteur physique pour donner plus de réalisme à l'emploi des pouvoirs paranormaux. Le passage du joypad au couple clavier/souris est plutôt naturel. Que du bon en perspective, vivement le mois de février donc.

Bishop

John Vattic, qui s'apprête à manifestement sortir du placard. Ah, on me fait signe que c'est une excellente cachette, en fait.





SKI RACING 2005

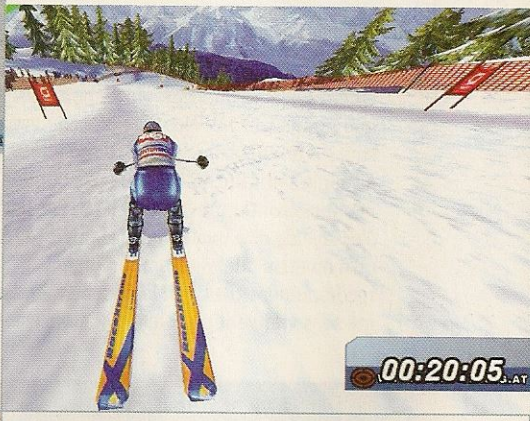
GENRE
Vacances à la montagne
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Coldwood Interactive/Suède
SORTIE PRÉVUE
Février 2004

Oh, un jeu de ski en plein hiver, comme c'est original. En plus, ça me fait penser que je n'aurai sûrement pas l'occasion d'y aller cette année. Pas grave, ça dure depuis dix ans de toute façon. Comme le ski n'a pas l'air très vendeur (aucun jeu du genre depuis 2002 si je ne me trompe pas), les développeurs suédois de Coldwood se sont associés à Hermann Maier (un Autrichien super fort sur ses planches de bois) capable de slalomer entre les portes comme moi entre les questions stressées de Caféine concernant les dates de remises des textes. C'est dire s'il est super fort (Hermann, pas Caféine. Enfin si aussi, mais différemment). Bref, Ski Racing propose toutes les disciplines imaginables (ou presque) qui pourraient ravir les fans de glisse : slalom, slalom géant, Super-G et descente dans des endroits super connus comme Kitzbühel, Wengen, le Val d' Isère, ou Garmisch Partenkirchen (réputé pour ses sapins). Évidemment, on retrouve un mode Carrière,ainsi que les classiques contre-la-montre ou les épreuves uniques. La version que nous avons eue semble quasi finie et, en dehors de quelques bugs d'affichage, tout a l'air au point. À part, bien entendu, ma façon de skier qui consiste à prendre un maximum de vitesse avant de me rendre compte que je vais trop vite pour négocier le virage suivant. Bon, je continue de m'entraîner, histoire de ne pas être ridicule à la sortie du jeu, prévue pour le début du mois de février.

Bishop



En descente, on pourra faire des pointes à plus de 160 km/h, et doubler facilement la Fiesta 1.6s verte de C_Wiz.





Gna gna gna... Si on ne peut même pas louper une porte, fatalement...

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2 BATTLENEXUS

GENRE
Baston
ÉDITEUR
Konami
DÉVELOPPEUR
Konami/Japon
SORTIE PRÉVUE
Premier trimestre 2005

Les Tortues Ninjas reprennent du service dans ce beat'em all qui les envoie en plein cœur de New York à la poursuite de leur éternel ennemi, Shredder. Contrairement au précédent, on peut passer d'une tortue à l'autre en fonction des situations. Michelangelo, grand consommateur de pizzas avariées, peut planer grâce à ses nunchakus pour atteindre des endroits habituellement inaccessibles. Donatello maîtrise l'outil informatique et met hors service un système de sécurité en un rien de temps. Leornado n'hésite pas à donner du katana pour couper des barreaux afin de s'ouvrir un passage. Enfin, Raphaël, et ses petits bras musclés, peut pousser de lourdes caisses pour débloquer une voie. Entièrement conçu en cel-shading (rendu 3D qui confère à l'affichage un aspect cartoon) ce nouvel épisode des Tortues Ninja a au moins le mérite de nous plonger en plein cœur de l'ambiance du dessin animé. La durée de vie semble être un des points noirs du titre, malgré les différentes options qu'il est possible de débloquer au fil des missions. Aucun mode online n'est prévu, ce qui est bien regrettable. On réservera les parties défouloirs aux soirées entre potes puisque quatre joueurs peuvent coopérer sur le même écran pour mener à bien les différentes missions. Bon, ça ne sera probablement pas le jeu de l'année 2005, mais ce beat'em all part plutôt bien.

Cyd

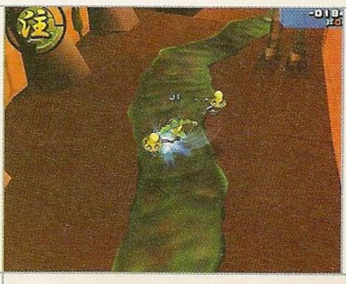




Se servir de ses nunchakus comme d'hélices, il fallait oser !



J'en connais un qui va se prendre une tortue volante sur le coin de la tronche. Ça ne va pas être beau à voir.



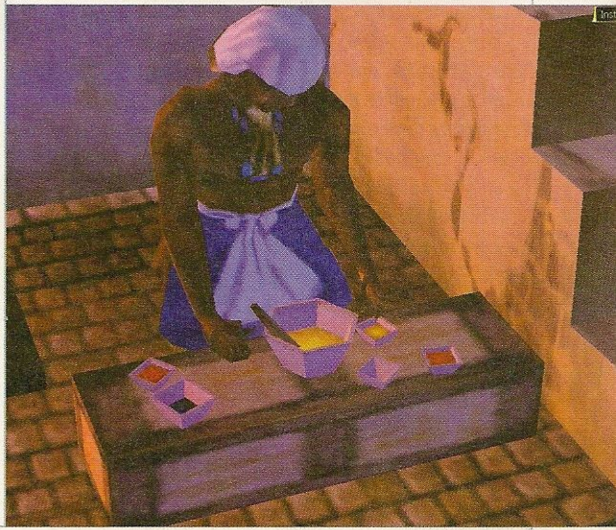


La récolte sera faite avant que la crue du Nil ne détruise ces champs. Faites attention où vous placez vos fermes !

Au début, en Égypte, il n'y avait pas grand-chose. Quelques fermiers et un chef, le Pharaon. Puis celui-ci prit une femme pour épouse. Une belle femme fine, racée et pleine de caractère. Un jour, elle dit à son mari « Tiens, j'aimerais bien une nouvelle paire de chaussures ». Le Pharaon songea alors un instant à ce qu'il pourrait bien exiger de sa moitié contre un tel cadeau, puis fit mander un ministre. « Construisez des fermes, faites travailler ces familles aux champs et à la cueillette. Leurs enfants deviendront marchands ; qu'ils fabriquent des pots, des nattes, des sandales. Et que l'on forme des maçons, des militaires, des prêtres… Je veux des temples, des boulangeries, des carrières de pierres précieuses et un coup de peinture sur mon palais. L'Égypte attirera les commerçants du monde entier, mon peuple sera savant et versé dans les Arts ; les plus beaux bâtiments, les monuments les plus époustouflants transformeront ce village en cité légendaire ! Mon règne entrera dans l'histoire et je deviendrai immortel ! Qu'on élève une pyramide ou deux en mon nom ! » Le ministre prit bonne note de tout cela, mais hésita un instant. « N'est-ce pas un peu excessif ? », s'enquit-il humblement. « Vous ne connaissez pas ma femme », répondit le Pharaon.

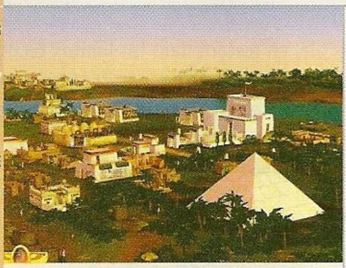
joystick à voir sur le DVD-Rom/CD-Rom

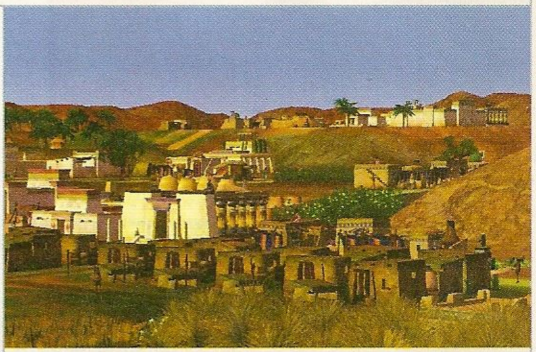
Un zoom au maximum permet d'admirer ses sujets en plein travail. Les animations sont nombreuses.



GENRE Gestion d'inondations
ÉDITEUR Sega
DÉVELOPPEUR Tilted Mill Entertainment/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE janvier 2005

IMMORTAL CITIES LES ENFANTS DU NIL



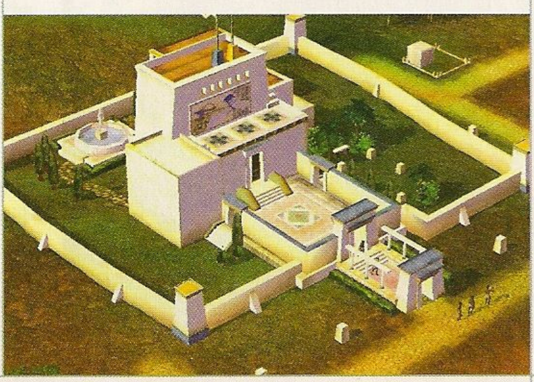


Ce tombeau sera votre tombeau

« Limon, nm : boue argilosableuse mêlée de matière organique, très fertile et qui s'accumule le long des berges de cours d'eau. » Comme le Nil, par exemple, berceau de votre civilisation. Encore faut-il être un gestionnaire hors pair, vu le nombre d'éléments à administrer dans Les Enfants du Nil. Avec des mécanismes qui m'ont semblé très simples à comprendre grâce à l'excellent tutorial et une interface apparemment au poil, je pense que ce jeu ne devrait pas avoir de mal à accrocher les fans du genre, comme les débutants. Reste à voir s'il est aussi intéressant sur la longueur. Il y a tellement de choses à faire ! En tant que Pharaon, vous déciderez des emplacements de construction, des priorités pour chaque profession et pour le commerce, etc. Vous signerez quelques édits pour satisfaire votre ego, et votre peuple s'occupera du reste. Les points les plus sensibles tourneront probablement autour de l'organisation des bâtiments, sur la distance entre les matières premières, les ateliers de transformation et les échoppes ou autres chantiers. Vos citoyens n'aiment pas trop marcher des plombes, et encore moins votre femme qui, contrairement à vous, n'a pas deux porteurs pour l'emmener partout. Doté d'une solide prise en main et de graphismes tout à fait plaisants, ce titre s'avère très confortable à jouer. On attendra tout de même de voir une grosse, grosse ville pour vous dire si ça rame ou pas. En tout cas, les Enfants du Nil donne une très bonne impression dès les premières minutes.

Fumble

Affamer son peuple pour se construire un magnifique palais est une des priorités du jeu. Non, je plaisante. Quoique…

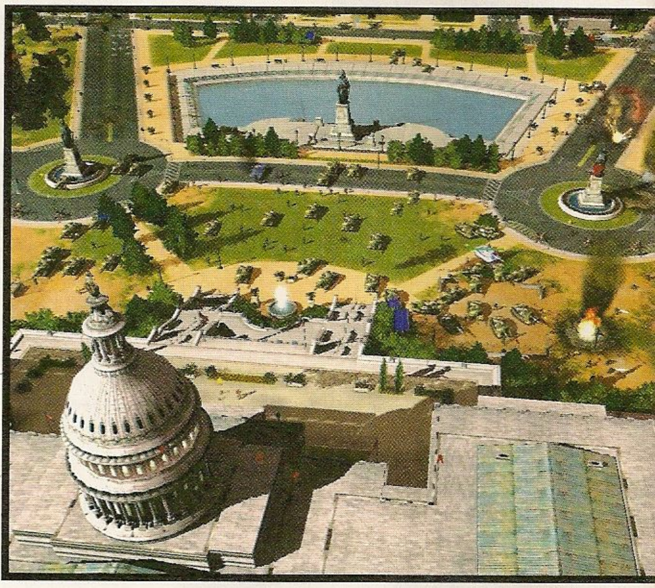


Act of War

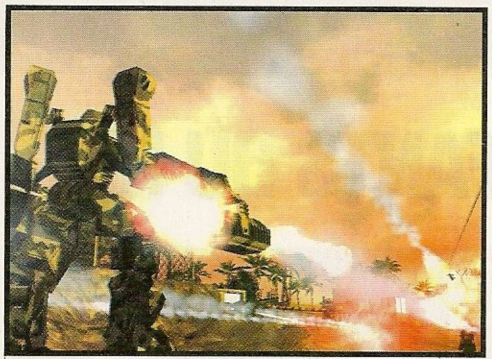
Direct Action

par atomic

Les lecteurs compulsifs de Tom Clancy le savent bien, dans la vraie vie les interventions des Forces Spéciales sont surtout indirectes : un rôle discret d'instructeur ou d'espion, du genre « cachez-vous là et ne bougez plus pendant trois semaines » ou « entraînez la guérilla locale mais vous-même ne prenez jamais aucun risque ». Bref : des activités qui manquent terriblement de gardes tombant des miradors et de héros qui courent au ralenti devant des explosions géantes. Pour leur nouveau jeu de Stratégie Temps Réel, les développeurs parisiens d'Eugen Systems ont donc décidé de sauter les longues séquences d'observation de cailloux et ils sont passés directement aux passages intéressants, ceux qui sont codés « Direct Action » : les missions où on sort les flingues et on bute tout le monde. Et si la première partie du titre c'est « Act of War », c'est parce qu'une fois de plus le monde libre est menacé par les complots d'abominables terroristes qui cherchent à déstabiliser la démocratie et les cours du pétrole. Le scénario ayant été écrit par Dale Brown, spécialiste du techno-thriller connu pour sa série Megafortress (les B-52, c'est bon, mangez-en), l'atmosphère du jeu se veut aussi réaliste que possible, en restant dans les limites technologiques d'un futur proche. Et pour renforcer encore l'ambiance, les missions sont entrecoupées de vidéos avec des acteurs réels, d'une qualité plus qu'acceptable pour celles que j'ai vues.



La ville de Washington est toujours très animée pour le 4 juillet.



Si si, l'US Army a vraiment prévu d'en construire. Un jour. Peut-être.

Act of War

N'oubliez pas de bien regarder avant de traverser la route !



GTA avec des chars lourds

Au service de ce scénario inhabituellement développé, Eugen Systems nous a concocté un moteur graphique de première classe. J'ai pu le constater en voyant le premier chapitre du jeu, l'assaut au coucher du soleil d'un camp de terroristes. Les ombres des commandos américains se dessinent devant eux pendant qu'ils descendent les dunes en courant, les rafales de fusils d'assaut déchirent les défenseurs, aux points-clef de la mission une vue fenêtrée montre le combat façon caméra embarquée… Déjà je me suis douté que j'avais affaire à des gens sérieux. Ensuite j'ai vu les villes, là j'ai compris que pas de doute, c'était vraiment de gros clients : c'est absolument superbe. O.K., quand on regarde de près les modèles 3D et les textures, les unités ne sont peut-être pas aussi détaillées que celles de Codename : Panzers, en revanche il y a laaargement plus de monde qui s'active à l'écran. Les maps urbaines sont très impressionnantes, avec des reproductions géographiquement exactes de quartiers entiers

de Washington, San Francisco ou Londres. Chaque maison peut devenir un champ de bataille, avec une modélisation précise du degré de destruction : pas de barre de vie globale pour tout un immeuble, ici on bousille les façades fenêtre par fenêtre. Le jeu gère vraiment les angles de tir et lignes de vue (on ne voit pas à travers les murs), du coup les tanks sans escorte d'infanterie qui s'avancent seuls dans les rues risquent à tout moment de tomber dans un coupe-gorge, les RPG qui pleuvent sur eux depuis les étages supérieurs ne leur laissant aucune chance. Même en pleine nature on n'est pas tranquille, chaque arbre pouvant abriter un sniper ou un lanceur de missile Stinger.



Il faut augmenter le niveau d'alerte DEFCON pour avoir accès aux joujoux les plus bourrins.

Black Hawk Down !

Détail important, on joue bien à un jeu de stratégie, où on exploite des ressources et fabrique des unités, pas un jeu tactique où il faut se débrouiller pour finir la mission avec les seules troupes allouées en début de niveau. Ça veut dire qu'il n'y a pas de solution toute faite permettant de gagner proprement et sans subir de pertes : ici il faut savoir sacrifier ses forces pour conquérir un avantage stratégique. Les différentes ressources sont au nombre de trois : le pétrole, qu'il faut extraire du sol avec des stations de forage. Le précieux liquide

Un petit Français à la conquête du marché US



Spécialisé dans les jeux de Stratégie Temps Réel, Eugen Systems est un petit studio français (23 personnes pour une moyenne d'âge de 26 ans). Leurs deux premiers titres (Times of Conflict et The Gladiators) n'ont pas exactement été encensés par la critique, pourtant Act of War prouve que leur ambition de se hisser au sommet reste intacte. Alexis Le Dressay, cofondateur et directeur général, a pris le temps de répondre à quelques questions.

Joystick : En général, les scénarios de STR ne brillent pas par leur crédibilité ou l'intelligence de leurs dialogues. Pourquoi avoir fait appel à Dale Brown pour créer l'univers d'Act of War ?
Alexis Le Dressay : Parce que, comme tu le dis, les scénarios des STR sont souvent négligés. Cette fois-ci, on a mis le paquet avec Dale Brown, auteur de techno-thrillers à succès (15 millions de livres vendus). Il n'est pas très connu chez nous, mais extrêmement populaire aux États-Unis. On est allé le chercher avec Atari et on lui a montré une maquette du jeu. Il a tellement adoré qu'il a dit qu'il allait écrire un livre spécialement pour le jeu. Au final, on a une histoire digne d'un film !

Donc si j'ai bien compris, en 2005 la « French Touch » ça consiste à bombarder la Maison Blanche ?
Non, tu dois la défendre bien sûr (rires). Mais pour les puristes, on a créé une map multiplayer spéciale dans laquelle tu peux vraiment te poser la question !

Les joueurs se plaignent tout le temps du prix excessif des jeux. Mais sur un titre à 50 euros, en gros combien touchent le développeur, l'éditeur et le distributeur ?
Je te donne une moyenne (c'est sur PC parce que sur console, faut compter aussi les royalties que se tape le constructeur) : sur 50 euros, tu en donnes 8,20, à l'État (la petite TVA), ensuite tu donnes au distributeur quelque chose comme 25,50 euros. Finalement, tu arrives à la conclusion que sur 50 euros l'éditeur (dans notre cas Atari) et le développeur (dans notre cas, nous-mêmes) vont avoir 16,30 euros. Si tu comptes, on se partage 32,6 % du prix final. Donc pour extrapoler un peu ta question, oui le prix d'un jeu est cher, mais quelque part on ne touche pas grand chose.

On annonce régulièrement la disparition prochaine du jeu sur PC, en particulier depuis l'arrivée de la Xbox de Microsoft. C'est pas un peu inquiétant, pour un studio qui ne fait que des jeux de stratégie ?
Perso, je suis un fan de jeux PC et j'imagine que je ne suis pas le seul. De plus, la qualité des jeux PC rivalise largement avec celle des jeux consoles. Donc, non, je ne pense pas que le PC va disparaître. Je pense qu'au contraire, avec l'Internet super haut débit, le PC va éclater les consoles.

Genre : Techno-thriller temps réel **Éditeur :** Atari **Développeur :** Eugen Systems/France
Date de Sortie : Mars 2005

Military Otaku

À 32 ans, Stephan Hernandez a déjà neuf ans d'expérience dans le métier. Lead Game Designer d'Act of War, expert local sur les questions militaires, il devait réussir à trouver le bon équilibre pour un gameplay à la fois rapide, fun et réaliste.

Joystick : En général dans les STR les soldats de base sont juste bons à se faire écraser par les moissonneuses. Vous avez trouvé un truc pour qu'on s'en serve toute la partie, ou bien comme d'hab' ils seront obsolètes dès la cinquième mission ?

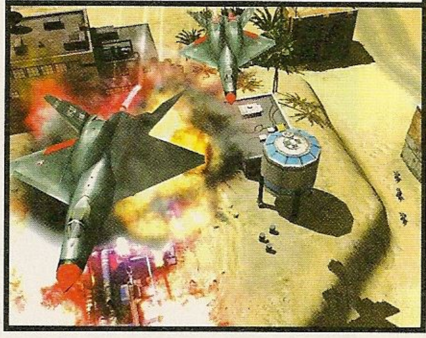
Stephan Hernandez : Non, dans AoW, les soldats sont indispensables à tout moment de la partie : ils tiennent les bâtiments (dont les banques), peuvent s'embusquer dans les bois (ce qui augmente leurs dommages), sont les seuls à pouvoir faire des prisonniers, etc. Il y en a vraiment pour tous les goûts : unités spécialisées dans la chasse aux avions volant trop bas (avec des SAM portatifs), des tireurs de missiles guidés anti-tank, des snipers « videurs » de bâtiments, des lanceurs de drones de détection avancés, des soldats d'élite capables de prendre d'assaut la banque la plus défendue. Et comme nous sommes réalistes aussi dans ce domaine, un seul soldat anti-tank peut définitivement ruiner votre belle colonne de chars en progression à découvert dans une rue, et même le plus puissant des A10 peut se faire abattre par un simple SAM7 portatif tiré d'une fenêtre ou d'un toit !

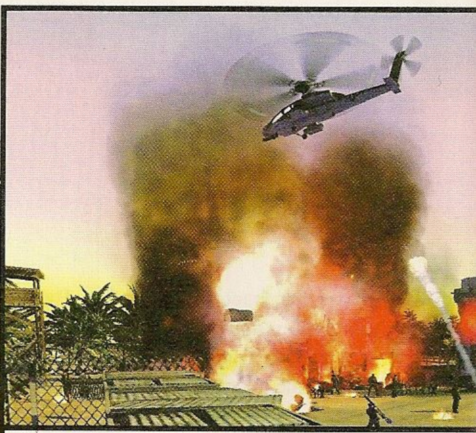
Quelles armes de destruction massive pourra-t-on utiliser dans AoW ? De l'anthrax ? Des bombes à neutron ? Des loutres ? Des gaz neurotoxiques ?

Des missiles de croisière à tête nucléaire tactique, ou bien à charge plasma (une nouvelle technologie de fusion nucléaire), des pièces d'artillerie géantes, des satellites chargés de virus Ebola, des vagues de bombardiers B2 à la précision « chirurgicale »... Il y a de quoi faire ! Mais tout a un prix et toutes les armes ont leur parade (même des missiles de croisière peuvent être abattus)...

Certaines missions se déroulent en plein milieu de grandes métropoles. La population civile est-elle représentée ? Si oui, y'a-t-il une incitation à limiter les dommages collatéraux, ou bien est-ce qu'on peut tirer dans le tas sans remord ?

Cela dépend de l'avancement dans l'histoire, mais une chose est certaine : un acte terroriste est toujours beaucoup plus efficace en présence de civils.





En cas d'embuscade, un simple missile portable peut réussir à descendre un ventilo.

noir doit ensuite être transporté par camion jusqu'à une raffinerie, qui le transforme en cash. On peut également piller des banques ! Il s'agit de prendre le contrôle de l'immeuble, par exemple en faisant débarquer un hélico plein de Delta Forces sur le toit, puis de le défendre, le temps que tous les lingots d'or soient lentement siphonnés depuis les coffres. Enfin, la troisième source de pognon frais est plutôt originale, puisqu'il s'agit des équipages des véhicules perdus. Les pilotes blessés qui survivent à la destruction de leurs tanks et bombardiers peuvent être ramenés à leur base d'origine, à pied ou en hélicoptère, ce qui permet de toucher une petite indemnité. Mais ils peuvent également être capturés par les fantassins ennemis et se retrouver otages dans des camps de prisonniers, où régulièrement ils rapportent de l'argent à leurs ravisseurs. C'est pas très réaliste, mais c'est bon pour le gameplay donc tant mieux. Ainsi dans le jeu, les prisonniers ont une grande valeur, financière mais aussi militaire, puisqu'on pourra choisir de leur soutirer des renseignements (c'est efficace, mais très mauvais pour leur santé).

Les médicoptères servent à évacuer les blessés vers l'arrière. On peut aussi tirer dessus pour s'amuser.



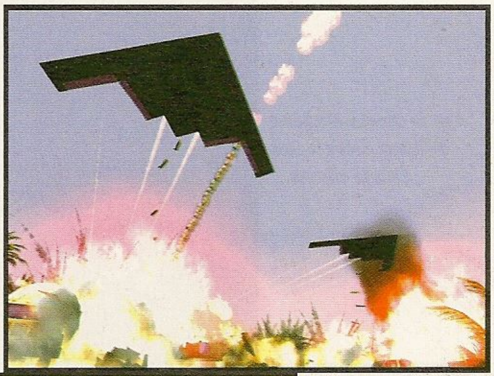


Une fois la chasse ennemie neutralisée, les A-10 sont très pratiques pour faire le ménage.





Attention les amis, je crois que vous êtes en train de prendre feu !



Et la Convention de Genève alors ?

Sans trop en dévoiler sur les trois factions qui s'affrontent dans Act of War, on y jouera avec toute la quincaillerie des armées actuelles : F-15, Apache, Abrams, T-80… Une centaine d'engins réels de plusieurs nationalités, du Humvee au Mi-24 « Hind ». La progression dans le scénario permettra ensuite de débloquer des technologies futuristes plus ou moins crédibles, ces prototypes fumeux dont on voit parfois des artworks dans Science & Avenir : exosquelette de combat avec gatling incorporée, char furtif, carapace bleue qui fonce toute seule sur le kart de tête, canon nucléaire type Grosse Bertha… Le matériel plus conventionnel pourra aussi recevoir des upgrades modulaires, comme des missiles Hellfire à monter sous un drone, ou un canon de 105mm sur les transports blindés Strykers. Tout ça avec un souci permanent : du début à la fin du jeu, toutes les unités doivent être intéressantes et apporter quelque chose. En me rendant sur place, j'ai pu également constater qu'Eugen se donne

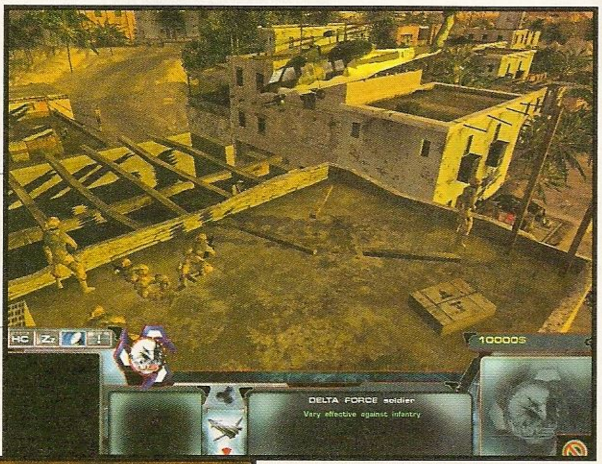


Mieux que la prise de la Bastille : celle de la Maison Blanche.

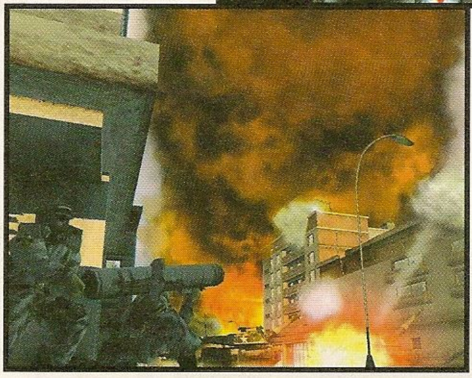


beaucoup de mal pour peaufiner l'I.A. et l'interface, créer de bonnes maps multijoueur et trouver le meilleur équilibre possible entre les unités. Comme en plus leur éditeur Atari va leur laisser encore quelques mois de beta test pour fignoler tout e qui doit l'être, on attend beaucoup de ce jeu.

Le gros avantage des drones, c'est qu'ils n'ont pas d'équipage : il n'y a donc personne à capturer en cas de crash.



Aah, le chant mélodieux du Black Hawk le soir dans la casbah...



Un niveau de zoom pareil, c'est indécent.

Opposing Forces

Alors que beaucoup de STR renommés se contentent finalement d'une I.A. honteusement limitée, l'équipe qui a travaillé sur celle d'Act of War nous promet un adversaire informatique d'un niveau très honorable. Quelques questions à Antoine Letourneux, Lead Développeur I.A. et Multijoueur chez Eugen Systems.

Joystick : Dans quelle mesure l'I.A. d'Act of War pourra-t-elle s'adapter et réagir aux actions du joueur ? Est-ce qu'elle sait rusher, bétonner une position, tendre des embuscades ou contourner une zone trop bien défendue ?

Antoine Letourneux : La grande force de notre I.A. est sa capacité d'analyse du terrain et de l'ennemi. Elle classifie les troupes de l'ennemi et leurs positions par catégories (anti-hélicos, faibles contre l'infanterie, ressources...), puis se sert de cette information pour éviter le danger et taper là où ça fait mal. Non seulement elle est capable d'envoyer des unités anti-air pour détruire les unités aériennes de l'ennemi là où elles se trouvent, mais en plus elle les fait passer par un chemin qui ne croise pas de chars ennemis. En ce qui concerne l'embuscade et le rush, l'I.A. le fait quand le terrain et l'analyse de l'ennemi s'y prêtent. Elle défend les positions qui sont intéressantes (les ressources particulièrement).

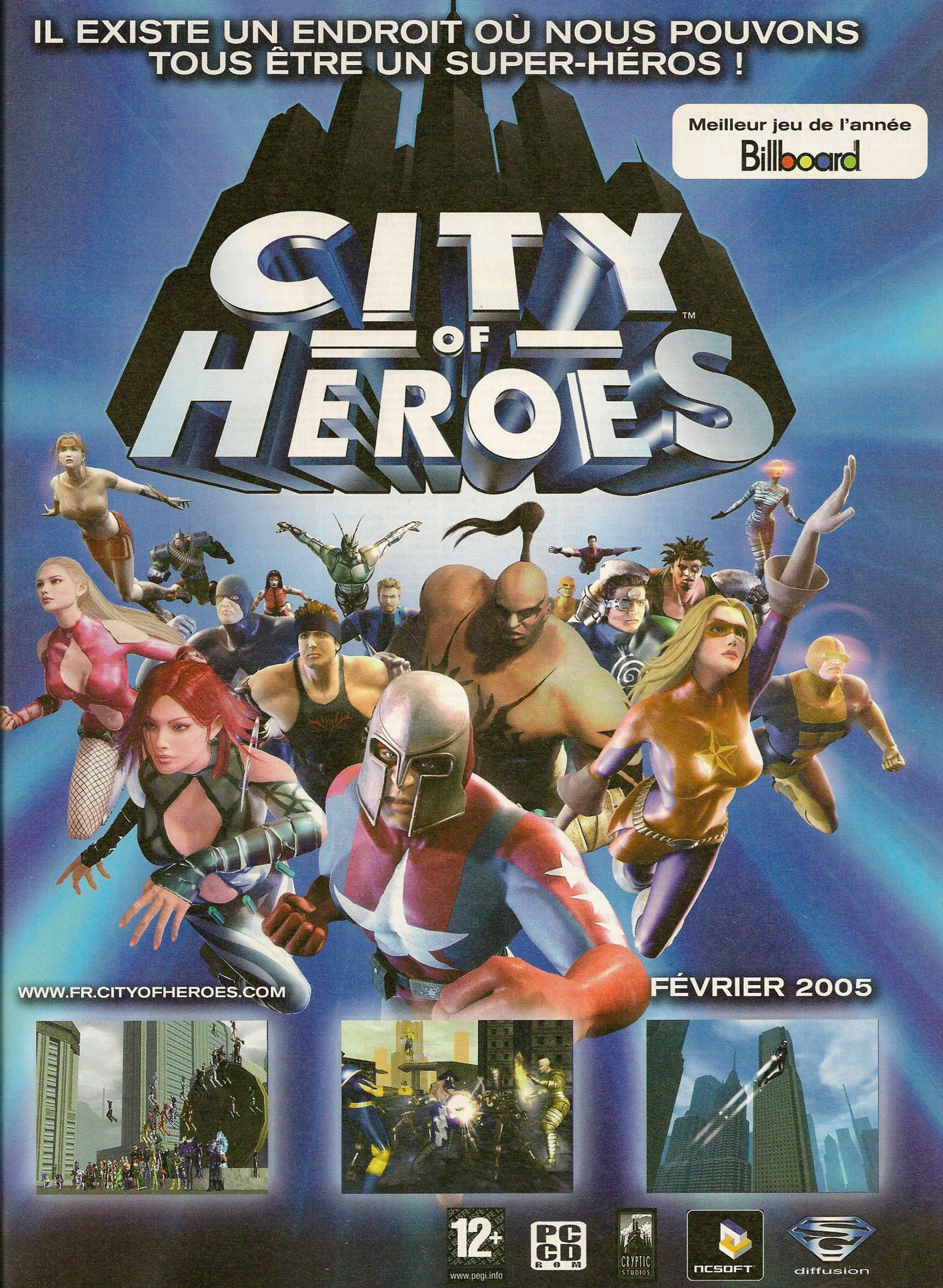
Si je commence à nettoyer la carte avec un énorme groupe d'hélicoptères, est-ce que l'I.A. pourra augmenter en conséquence sa production de missiles anti-aériens ?

Les hélicos détruisent les anti-air en priorité, et l'I.A. va les remplacer en premier. Mais sa réaction la plus violente va être de t'envoyer quelques raids de chasseurs aériens, ce qui risque de faire très mal à tes hélicoptères.

Les unités furtives dirigées par des humains font des ravages. L'I.A. sera-t-elle capable de les utiliser et de les combattre efficacement ?

Elle les construit et les utilise, ce qui est problématique pour le joueur car il ne les voit pas arriver. En revanche, l'I.A. est de nature plus agressive qu'un joueur humain et il lui est difficile de prévoir une infiltration furtive à long terme.




IL EXISTE UN ENDROIT OÙ NOUS POUVONS
TOUS ÊTRE UN SUPER-HÉROS !
Meilleur jeu de l'année
Billboard
CITY OF HEROES™
WWW.FR.CITYOFHEROES.COM
FÉVRIER 2005
12+
www.pegi.info
PC CD ROM
CRYPTIC STUDIOS
NCSOFT
diffusion

DEPUIS DES MOIS, ON SE MOQUE DE CAFÉINE, TOUJOURS EN TRAIN DE GALÉRER POUR ÉCRIRE SON ÉDITO (LE TRUC QUE PERSONNE NE LIT JAMAIS), DANS L'URGENCE, ALORS QUE TOUS NOS TEXTES SONT RENDUS. J'AURAIS DÛ ME DOUTER QU'IL TROUVERAIT UN MOYEN DE SE VENGER. JE REVOIS ENCORE SON SOURIRE EN PROPOSANT DE REMANIER LE TOP RÉDAC : « BISHOP, TU POURRAIS FAIRE UN ÉDITO DU COUP ». SALAUD. ET CE TRAÎTRE DE FASKIL QUI RICANE DERRIÈRE SON ÉCRAN. T'INQUIÈTE PAS, BONHOMME, C'EST BIENTÔT TON TOUR. PROMIS, LE MOIS PROCHAIN, JE VOUS PARLE DE JEUX VIDÉO, MAIS CE MOIS-CI, C'EST MORT.

Bishop



JEU DU MOIS

VAMPIRE THE MASQUERADE - BLOODLINES

ÉDITEUR ACTIVISION DÉVELOPPEUR TROÏKA GAMES

AIGUISEZ VOS CANINES, SORTEZ LES FRINGUES SOMBRES, LE MONDE DE LA NUIT S'OUVRE À VOUS. PAS CELUI DES BOULES À FACETTES, CELUI DES VAMPIRES.



VOLEUR ELF BIEN SOUS TOUT RAPPORT CHERCHE GROUPE OUVERT D'ESPRIT ET TOUJOURS PRÊT À TENTER DE NOUVELLES EXPÉRIENCES POUR PASSER DES HEURES DE JEUX ENDIABLÉES ET PLUS SI AFFINITÉS. ORC ET MEUH POILUS S'ABSTENIR.

Le jeu du moment

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Le jeu attendu

WORLD OF WARCRAFT



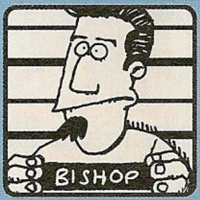
JE PROFITE DE L'ESPACE ÉTRIQUÉ QUI M'EST PROPOSÉ EN GUISE DE TRIBUNE POUR MANIFESTER MON MÉCONTENTEMENT : NON, QUE LES CHOSES SOIENT CLAIRES, JE NE RESSEMBLE ABSOLUMENT PAS À MON AVATAR. L'EXOTISME BELGE QUE JE DÉGAGE LUI EST BIEN SUPÉRIEUR. VOUS ME LE PAIEREZ.

Le jeu du moment

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Le jeu attendu

WORLD OF WARCRAFT



ÇA FAIT LONGTEMPS QUE JE NE M'ÉTAIS PAS AUTANT AMUSÉ AVEC UN DEATHMATCH, MAIS CELUI D'HALF-LIFE 2 VIENT DE ME RÉCONCILIER AVEC LE GENRE. OH, C'EST LOIN D'ÊTRE PARFAIT, IL N'Y A QUE DEUX CARTES, MAIS QU'EST-CE QUE C'EST FUN…

Le jeu du moment

HALF-LIFE 2

Le jeu attendu

WORLD OF WARCRAFT

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

TOUT PUBLIC — PUBLIC AVERTI — PUBLIC ADULTE

LOCAL — Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET — Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.

STOP SURARMEMENT — Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

STOP doublage pourri — Stop Doublage pourri

joystick à voir sur le DVD-Rom/CD-Rom — Démo présente sur le DVD-Rom ou/et le CD-Rom

MEGASTAR joystick — Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) **Prince of Persia 2**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft
2) **Dark Project : Deadly Shadows**
Ion Storm/Eidos
3) **Half-Life 2**
Valve/Vivendi

STRATÉGIE/GESTION



1) **Rome Total War**
The Creative Assembly/Activision
2) **Warhammer 40000 : Dawn of War**
Relic Entertainment/THQ
3) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard/Vivendi

SPORT/SIMULATION



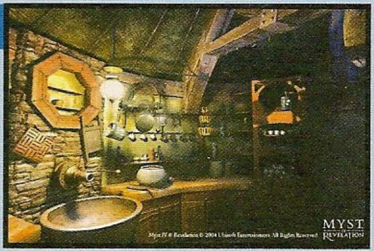
1) **Pro Evolution Soccer 4**
Konami/Konami
2) **Top Spin**
PAM Development/Atari
3) **Lock On**
Eagle Dynamics/Ubi Soft

MMORPG



1) **Everquest II**
SOE/Ubi Soft
2) **Lineage II**
NC Soft/NC Soft
3) **City of Heroes**
Cryptic Studios/NC Soft

JEU DE RÔLE/AVENTURE

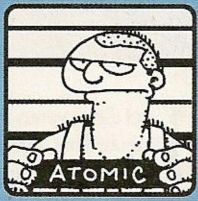


1) **Myst IV : Revelation**
Ubi Soft Montréal/Ubi Soft
2) **Vampire The Masquarade : Bloodlines**
Troïka Games/Activision
3) **Star Wars : Knights of the Old Republic**
Bioware/Activision



Déjà une nouvelle année et on ne m'a rien dit ? Dis donc ça passe vite ! Faut penser aux bonnes résolutions alors. Bon j'achève ce mob et j'y réfléchis... Ou bien je passe juste mon level... Et je finis d'abord ma quête. Bref, on verra plus tard.

Le jeu du moment
Lineage II
Le jeu attendu
World of Warcraft



Ce qui est sympa au mois de janvier, c'est qu'on n'est pas enseveli sous les tests. Ça permet de souffler, de préparer des dossiers et d'essayer enfin les gros jeux qu'on avait ratés dans l'année. Parfois, on peut même prendre deux jours de vacances !

Le jeu du moment
Rome Total War
Le jeu attendu
Boiling Point



World of Warcraft et Everquest II sont dans un bateau... Qu'est-ce qui tombe à l'eau ? Tout le reste : Half-Life 2, The Incredibles, la famille, manger, dormir. Pas Ghost in the Shell 2 : Innocence. Pas question. Sinon, j'aimerais bien aller chez le coiffeur et me raser un peu. Bof, à quoi bon ?

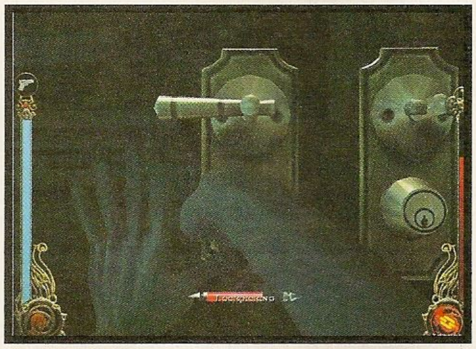
Le jeu du moment
Everquest II
Le jeu attendu
World of Warcraft

ADIEU L'IVRESSE DU VIN, LE PLAISIR D'UNE TARTE AU CITRON. ADIEU L'EXCITATION D'UNE CARESSE, LA JOUISSANCE DU SEXE. AUJOURD'HUI IL N'Y A PLUS QUE LE SANG. JE VIS POUR LE SANG, JE TUE POUR LE SANG. MES ENNEMIS SONT LE SOLEIL, UN COUP DE FUSIL À POMPE DANS LES DENTS ET LES BUGS. SURTOUT LES BUGS.

Mais ? Je brûle ? C'est très désagréable !

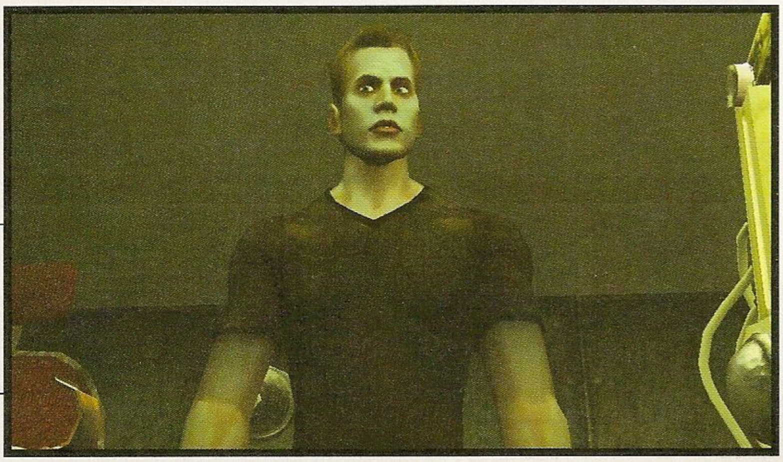


Le crochetage est terriblement utile dans Bloodlines. Dépensez de l'expérience pour vous améliorer.



Vampire
The Masquerade - Bloodlines

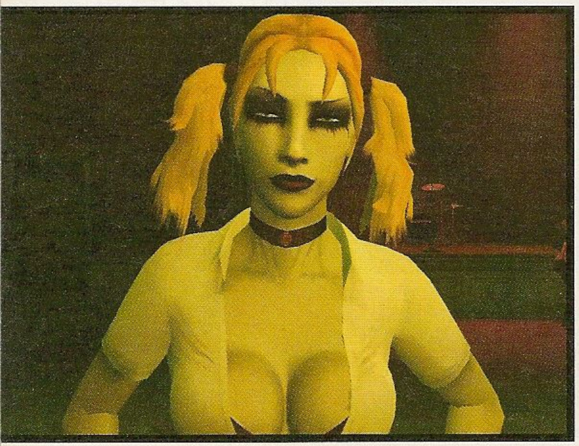
MASCARADE DE JEU DE RÔLE



Le héros version masculine : le teint d'une endive et à peu près autant de charisme.

PUBLIC ADULTE

Config minimum CPU 1,2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo compatible DirectX 9.0c
Éditeur Activision
Développeur Troïka Games/États-Unis
Texte en français
Voix en anglais



Merci d'être venus à ce cours de surnaturel. Aujourd'hui, le vampire. Tout le monde écoute ? Bien. Le vampire est un mort-vivant immortel qui se nourrit du sang de ses victimes. Difficilement destructible, sa puissance varie selon sa génération et ne fait que croître avec le nombre des années ou plutôt des siècles. Cependant, un manque de sang frais peut transformer la plus dangereuse de ces créatures en loque surhumaine. Oui, vous avez bien entendu : même dans un état lamentable, le vampire nous botte le cul. En revanche, il devient une proie aisée pour ses congénères. Parfois très sociable, le vampire aime la politique, les intrigues et les réunions cercueilware de son Clan.

Où vivre après la mort ?

Heureusement, la Mascarade, cet ensemble de règles obligeant les vampires à cacher leur présence et leurs activités démoniaques à l'humanité, leur interdit aussi de se reproduire sans l'accord de la Camarilla. Cette organisation ancestrale, dirigée par les plus influents des vampires, s'avère sans pitié pour les contrevenants. Mais les opposants ne manquent pas, regroupés en sectes. Le Sabbat est la plus violente et ses membres ne s'inquiètent guère des violations envers la Mascarade. Une autre secte comme les Anarch, qui prône la répartition du pouvoir, obéit aux règles mais pas à l'ordre établi. Ce ne sont que de jeunes révolutionnaires sans cervelles. Le jeune vampire devra choisir vite ses alliés. En revanche son appartenance aux clans Ventrue, Nosferatu, Brujah, Gangrel, Malkavian, etc. ne dépend que de son sang, de sa lignée. Le « Childer » ou infant, sera tel

Troïka, l'incompétence



Oui, Bloodlines est truffé de bugs. Ça vous étonne ? Rappelez-vous Fallout 1&2, Arcanum et bien plus récemment The Temple of Elemental Evil. Troïka, bugs, l'un ne va pas sans l'autre. Et leur nouveau bébé nous fait le grand jeu : bugs graphiques surtout, mais bugs audio aussi. Bugs de collision, de quêtes, de PNJ, de script, de dialogues, bugs, bugs, bugs, crashs. Encore heureux que ces derniers soient assez rares, tiens. En fait, tous ces bugs ne vont pas trop vous gêner pour progresser ; peut-être devrez-vous recharger une ancienne partie ou abandonner une mission secondaire. Tout de même, ils avaient déjà du mal avec la 2D, pourquoi s'essayer à la 3D ? Entourloupés par Doug Lombardi ? « Vous allez voir, avec Source, on code le jeu rêvé les doigts dans le nez ! ». Et on ne parlera pas du multijoueur passé à la trappe, probablement quand Troïka s'est rendu compte que personne n'était capable de le mettre au point chez eux… Lançons le Troïkathon pour leur envoyer des programmeurs ! Ce ramassis de petites frustrations mine surtout l'excellente ambiance du jeu. Ça, et le fait qu'ils ne se soient pas trop foulés (voir l'autre encadré Troïka).

que son « Sire », son père et maître, l'était. Devenir un vampire est un moment terrible, l'expérience unique d'une vie sans fin. L'Étreinte est la naissance d'un vampire. Pardon Mademoiselle ? Comment ai-je appris tout cela ? Eh bien, retrouvez-moi dans l'arrière-salle après le cours, je vous expliquerai. Slurp.

Un bon gros rail

Voilà un cours très subjectif ! Je pense qu'un Anarch aurait une vision bien différente de celle de ce professeur. Que voulez-vous, avec un background comme celui du jeu de rôle Vampire, on ne peut pas aborder tous les points de vue et toutes les subtilités en quelques lignes. Ni même en un seul jeu. C'est pourtant ce que Troïka a essayé de faire avec Vampire : The Masquerade – Bloodlines. Chaque nouvelle étape ne semble être qu'un prétexte pour nous faire découvrir



Excusez-moi de vous déranger, mais si vous pouviez me faire le plaisir de mourir… Maintenant.

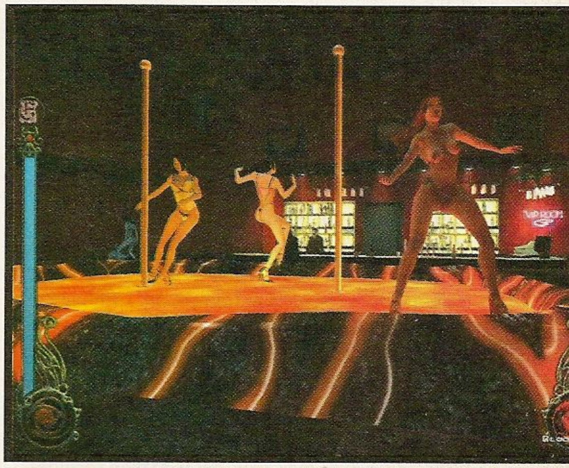
Un peu de technique

On a vu avec Half-life 2 que le moteur 3D source pouvait posséder quelques bugs gênants. Maintenant, imaginez ce moteur passer dans les mains de programmeurs de Troïka… Attendez-vous à de nombreux crashs et à des séances de ralentissement ultime, surtout avec vingt zombies à l'écran. Vous allez bien ramer avec la config' minimum, alors prévoyez plutôt un CPU 2 GHz et 1 Go de Ram. Pour la carte 3D, 128 Mo, c'est pas du luxe.

Il serait dommage de passer à côté de l'excellente ambiance de Bloodlines.



Chaque année c'est pareil, tout le monde a la flemme de décrocher les décorations de Noël.



Yeah ! Boobies !

un aspect de ce vaste monde : tels clans, telles sectes, tels monstres, telles philosophies… À base de missions de grouillot, le déroulement du scénario révèle donc une histoire captivante, mais très décousue. Ça passerait très bien dans un vrai RPG comme Troïka sait les faire, mais moins dans le jeu d'aventure/action linéaire qu'est Bloodlines. En effet, une des seules libertés du joueur dans l'interprétation de son perso se résume à donner son opinion. Serez-vous pro Camarilla ? Anarch forever ? La vraie décision ne se fera qu'à la fin. Autre choix : celui de la violence, de la furtivité ou de la diplomatie pour résoudre certaines missions. Cependant, la trame restera bien souvent la même. Pour y prendre plus de plaisir, je recommande donc au fan du jeu de rôle papier de faire des concessions sur les règles et le fond, même si l'Étreinte de votre personnage est traitée comme une vulgaire passe dans un hôtel minable. Imaginez juste que vous jouez une partie de Vampire avec un maître de jeu grosbill, je-m'en-foutiste et largement dirigiste. Après tout, il serait dommage de passer à côté du seul point super fort de Bloodlines : son irrésistible ambiance.

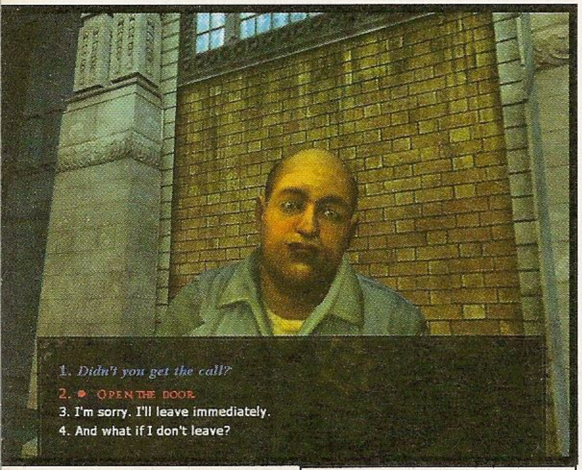
Oui mais j'aime Troïka

« Alors est-ce que c'est moi qui gagne à la fin ? », demande le héros à une vampire douée de prophétie en cours de partie. « La question n'est pas de gagner ou pas. La question



Vous serez totalement fasciné par les conversations…

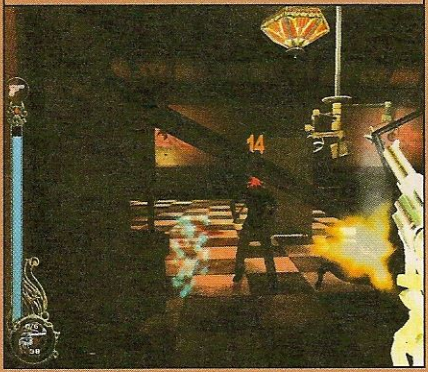
est : est-ce que vous avez acheté le jeu ? ». Ahhh l'humour de Troïka… L'ironie, le sarcasme, le bon gag bien lourd, la petite private fine, etc. La dérision est omniprésente : collée aux murs, affichée sur les écrans, écrite dans les carnets intimes et, bien entendu, dans les excellents dialogues. Fendard, mais plus que ça. Vampire parle aussi de superstition, d'histoire, de mythologie, de sociologie, bref de sujets complexes et intéressants. Violence et sexe ne manquent pas non plus, les textes largement adultes (disons plutôt matures) ne respectant que peu de tabous. Associées aux PNJ très charismatiques et à l'animation faciale de Source, les conversations de Vampire vous fascineront totalement. L'ambiance sonore et visuelle fait autant de miracles. Les musiques vont du bon à l'excellent et les oreilles sont remplies de chuintements bizarres, de cris lointains et de bruits effrayants, même pour un vampire… Sauf exception, les graphismes ne sont pas super beaux, juste jolis, mais dans des tons bien sordides. Enfin, le level design n'est pas si mal, excepté quelques grosses longueurs sur certaines missions. Seul vrai regret : les différents quartiers de Los Angeles ressemblent à des décors de cinéma sans vie, des façades montées vite fait rien que pour nous



Les compétences séduction, persuasion, etc. ajoutent des répliques utiles dans les dialogues.

Troïka, la paresse

Lorsque j'ai choisi le clan Ventrue pour mon personnage, j'ai pensé : « Chouette, on peut obliger les ennemis à se suicider, c'est cool ». Grosse déception, car au lieu de retourner leurs armes contre eux, ils se prennent bêtement la gorge à deux mains avant de tomber par terre. Moi qui espérais voir des mecs se faire sauter la cervelle avec leur propre shotgun, je suis bien déçu. Et ce genre de déconvenue, on en compte des tonnes. Les cinématiques montées n'importe comment, l'interface pensée par un demeuré… Tout ce que Troïka aurait pu faire et n'a pas fait saute aux yeux. C'est ça leur jeu fini, qui n'attendait que la sortie de HL2 pour se dévoiler ? Avec ses animations minimalistes, son pathfinding lamentable, son I.A… Quelle I.A. ? Ah si, les ennemis se planquent pour recharger. Waouh. Qu'est-ce qu'ils ont foutu pendant tout ce temps d'attente ? Certainement pas essayé leur jeu ni corrigé les bugs (voir l'autre encadré Troïka).



Facile de dégommer un type qui ne peut même pas se baisser pour passer sous une poutre.

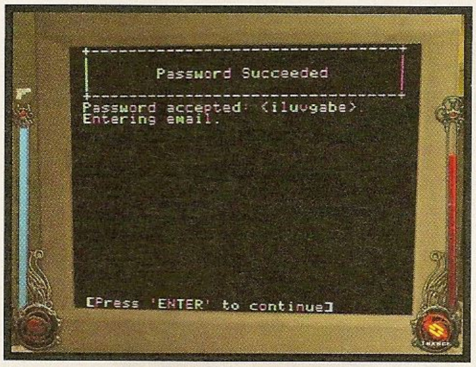
et prêtes à être rangées quand on sera parti. À part cela, on s'embarque dans l'aventure avec plaisir et bonne humeur, guettant d'un air goguenard la prochaine réplique débile qu'on enverra dans les dents de son interlocuteur. Même les phases d'action ne viennent pas gâcher ce plaisir.

Vampire, mauvais état

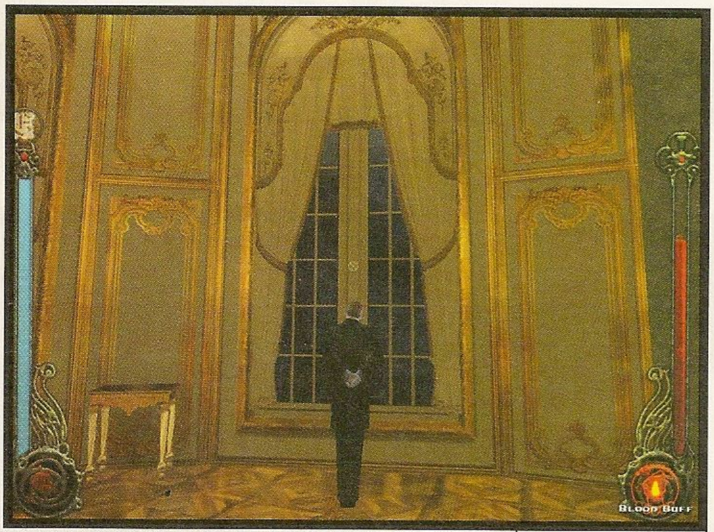
Du FPS première personne et de la baston à la troisième personne ? Houlà, on se méfie ! Côté FPS (quand on a une arme à feu dans les mains), c'est sympa au final, quand ça ne rame pas. Au moins, c'est réaliste, le personnage n'ayant pas beaucoup de points en combat à distance ratera sa cible lamentablement (zone de tir très large) et le recul sur quelques flingues est simplement hallucinant. Avec un Braddock 9 mm,



Les bestioles surnaturelles infligent des dégâts dits « aggravés » qui se résorbent moins rapidement.



L'indispensable Hacking permet de trouver les mots de passe sur les ordinateurs. Exemple : ce magnifique « Iluvgabe ».



Oh, quelle belle mise en scène. Très chic, très vampire. Je ne suis pas du tout impressionné.

une rafale placera une ou deux balles dans l'ennemi, les autres, ben… faites gaffe aux pigeons qui tombent du ciel. Une bonne connaissance des armes à feu est utile pour décimer un gang d'humains, surtout s'ils vous canardent en retour. Pour les vampires en revanche, je vous conseille les armes de mêlée. Un combat ? Balancez vos pouvoirs de force, de présence, de vitesse, etc. Puis bourrinez. Oui, bourrinez et oubliez les histoires de combo « mouvement plus attaque », ça ne sert à rien. Se protéger ? Bof, une perte de temps. Sirotez un sac de sang en pleine action si besoin est et vous en aurez vite fini. Voilà, bourrin et facile. Et fun parfois, contre les ennemis faibles qu'on envoie voler dans tous les sens.



Le lance-flammes. Peu de munitions, faible portée, mais absolument redoutable contre tout type de monstre. Un must.

Labellisé « la Bête »

Finalement, les combats auraient pu être pires : contraignants, frustrants ou mal dosés, par exemple. Comme l'ont été pour moi les séances de furtivité, qui se sont souvent terminées en bain de sang ; un bon score en déplacement silencieux règle l'affaire. Heureusement, la seule discrétion vraiment importante réside dans le maniement des pouvoirs, afin de préserver la Mascarade. Si vous frappez un type dans la rue, la police vous courra après cinq minutes et abandonnera vite. Rien de grave. Mais si quelqu'un vous voit mordre une proie, vous perdrez l'un de vos cinq précieux points de Mascarade. À zéro, ze end… Bloodlines gère aussi le problème de l'Humanité. Non, pas le journal. Lorsqu'un vampire tue sans raison, il s'écarte de son aspect Humain et se rapproche de la Bête. Et plus la Bête est en lui, plus il risque de céder à la frénésie. Hors de contrôle, il bouffe tout le monde autour de lui, déclenchant ainsi la fureur de la Camarilla. Un cercle vicieux à éviter, les enfants ! Quoique… Faites comme vous le sentez. Sauvage ou pacifique, rentrez dans le personnage, vivez en vampire… Étreignez l'ambiance de Bloodlines.

Fumble



En Deux Mots

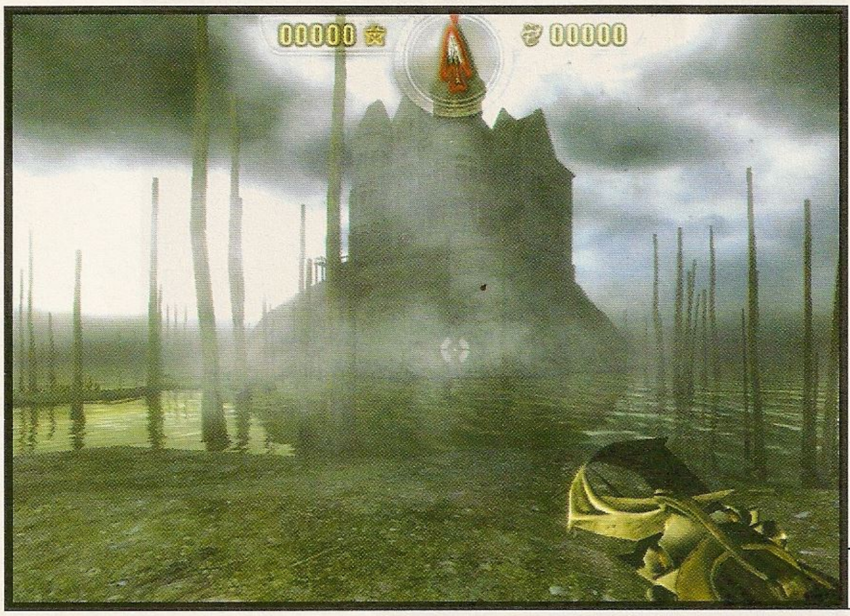
LINÉAIRE, BUGGÉ À MORT, INFIDÈLE AU JEU DE RÔLE… CERTES. UN PATCH EST EN ROUTE, EST-CE SUFFISANT POUR APPRÉCIER BLOODLINES ? JE DIRAIS OUI, SI ON N'ATTEND PAS UN VRAI RPG « THE MASQUERADE » OU UN VRAI JEU À LA TROÏKA. ACHETEZ-LE PLUTÔT SI VOUS AIMEZ LES VAMPIRES, SI VOUS AIMEZ DEUS EX 1, SI VOUS N'ÊTES PAS REGARDANT SUR LA RÉALISATION, SI VOUS AVEZ UNE GROSSE MACHINE ET SI VOUS AIMEZ LES HISTOIRES QUI NE VOUS PRENNENT PAS POUR UN CON.

- + Une ambiance mortelle
- + Le background de Vampire
- + L'humour
- − Une réalisation Troïka™
- − Combat bourrin et facile
- − Scénario un peu décousu

Note	
TECHNIQUE	5
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	7

Painkiller Battle out of Hell

AJOUT D'HORREURS



L'orphelinat, croyez-moi, on est mieux dehors que dedans.



Le mode Berzerk, toujours aussi efficace, se déclenche en récupérant les âmes de vos ennemis.

BON, C'EST BIEN JOLI DE S'ÊTRE DÉBARRASSÉ DE LUCIFER DANS PAINKILLER, MAIS CE N'EST PAS LE SEUL DÉMON DE LA CRÉATION. ON RECHARGE SES ARMES, ON ENFILE UNE ARMURE ET ON PART BOTTER LES FESSES DU PROCHAIN. GO, GO, GO !

TOUT PUBLIC — INTERNET 32 — LOCAL IP/IPX 32

Config minimum CPU 1,5 GHz, 384 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo T&L
Éditeur Dreamcatcher
Développeur People Can Fly/Pologne
Texte et voix en français

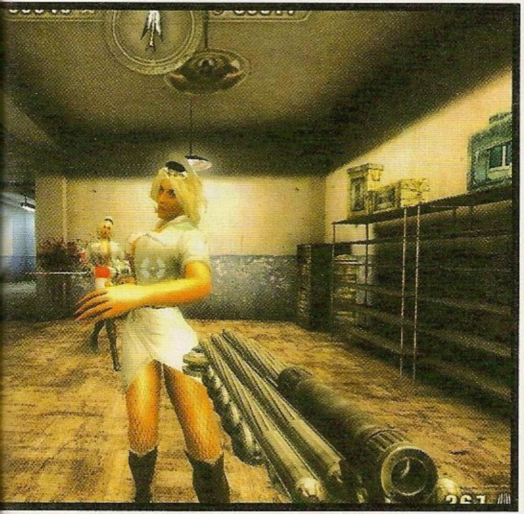


Rien de plus efficace qu'un lance-flammes pour débusquer des planqués.

On commence à être habitué avec les FPS, leurs scénarios tiennent souvent sur la tranche du CD. Sans surprise, cette première extension pour Painkiller ne transige pas à cette règle. Après que le héros, Daniel Garner, a botté les fesses fourchues de Lucifer, il s'est rendu compte que sa tâche n'était pas finie. Eve gît inconsciente à ses pieds dans l'ombre menaçante d'Alastor, un démon pas très catholique. Il décide alors de la mettre à l'abri, le temps de s'occuper du colocataire de Lucifer. On le sait, la grande force de Painkiller réside dans son gameplay bourrin et intense et son level design léché. Battle out of Hell bénéficie globalement de la même finition. Évidemment, sur les dix nouveaux niveaux, certains sont plus réussis que d'autres, mais dans l'ensemble on flirte avec la qualité. Par exemple, celui basé dans une fête foraine démoniaque où l'on se fait attaquer par des clowns psychopathes ou des marionnettes volantes ; un vrai cauchemar pour gamins que ces attractions perverties à grand renfort de têtes de mort ou de chaises électriques ! Plus post-apocalyptique, la ville zombie, infestée de revenants en tous genres, de cyber-araignées bien remontées pour vous choper dans leur toile ou ces gros mutants qui se servent des épaves de voitures comme de projectiles surdimensionnés. Délicieusement flippant, le premier niveau situé dans un orphelinat hanté où des enfants abandonnés vous agresseront avec leurs petits couteaux aiguisés. Encore une bonne raison pour ne pas aimer les gosses… Plus original, le niveau dans la carrière, principalement vertical, où il faudra affronter des hordes de monstruosités étage par étage.

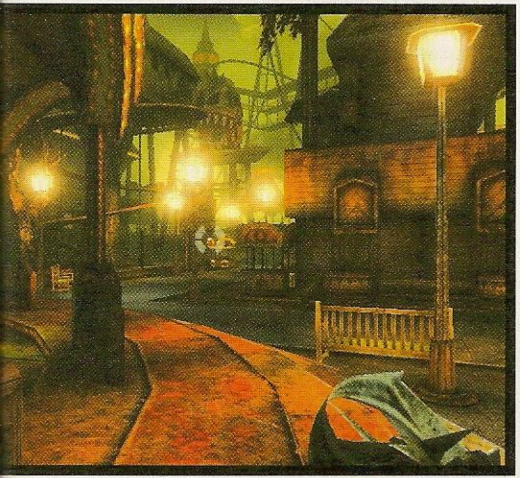
Le bras armé de la justice

Du côté de l'inventaire, c'est nettement plus léger. En effet, seules deux nouvelles armes ont été ajoutées : une arbalète qui tire cinq carreaux capables de clouer vos opposants aux murs ou projette un lot de boulettes explosives. En bonus, elle dispose même d'un zoom, histoire de pouvoir sniper de loin, plaisir jusque-là absent de Painkiller. L'autre arme est un mélange de fusil mitrailleur plutôt efficace et d'un lance-flammes dévastateur. Rien de renversant au final, mais on





Les boulettes projetées par cette arme sont plutôt efficaces sur les groupes.



C'est le parc d'attraction le plus mal fréquenté que je connaisse.

apprécie malgré tout que les level designers aient conçu les niveaux afin qu'on puisse profiter pleinement de ces deux armes. Le multijoueur est également à l'honneur puisqu'il voit s'ajouter deux nouveaux modes de jeu (Capture the flag et Last man standing) et les cartes allant avec. C'est plus du bonus qu'autre chose, vu que le multi de Painkiller reste assez anecdotique en regard des alternatives existantes (UT2004, Tribes Vengeance ou même Counter-Strike Source). Enfin, la difficulté générale est bien dosée, même si les joueurs ayant vaincu le jeu en Nightmare se sentiront un peu frustrés par l'artifice utilisé. En effet, les ennemis sont plus endurants, mais toujours aussi stupides. Il suffit donc généralement de leur tourner autour pour éviter la plupart des attaques en corps à corps. Seuls les adversaires bénéficiant d'une frappe à distance pourront présenter un réel challenge. D'autant plus qu'à chaque checkpoint, vous regagnez toute votre énergie. Enfin, cette extension ajoute une nouvelle carte de tarot par niveau, toujours débloquées en réussissant certains objectifs comme ne pas perdre d'énergie ou tuer tous les monstres. Personnellement, je n'ai jamais trouvé d'utilité à ces bonus, mais les puristes apprécieront.

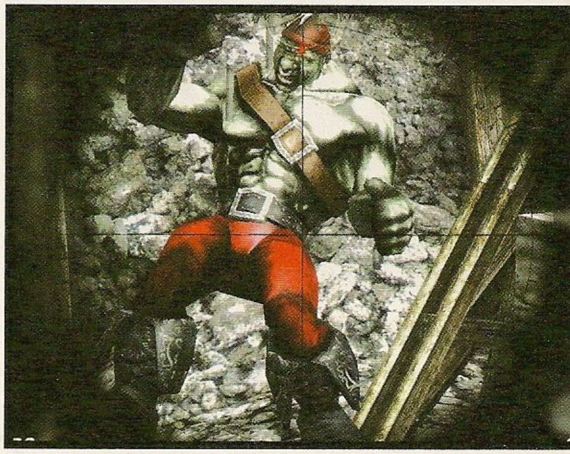
Tout n'est pas rose en enfer

Malgré ses qualités, Battle out of Hell a quelques défauts. Outre son manque total d'originalité, le principal reproche qu'on puisse faire à cet add-on concerne les boss. Tout d'abord, en dehors d'Alastor, la plupart sont un poil plus petit que ceux de Painkiller. C'était une des particularités de ce FPS et on regrette que cela n'ait pas été plus exploité. Ensuite, chaque boss possède son point faible, mais le jeu ne vous donne aucun indice pour le trouver. Par exemple, on comprend assez vite qu'il ne sert à rien de vider ses munitions sur le géant du Colisée puisqu'il ne semble pas prendre de dégâts. Du coup, on élimine la piétaille qui lui tourne autour, sans plus de résultats. Seul élément susceptible d'être encore exploité, les piloris incendiés. On contourne le démon, on tente de l'attirer au milieu des flammes, on tire dans ces dernières, sans résultat. On s'énerve, on persévère, une roquette finit par exploser dans les brindilles au sol. Miracle, un feu s'éteint. On réitère pour chaque brasier, même si le boss ne donne toujours pas de signes d'énervement ou de dommages. Il se contente de balancer des gros cailloux faciles à esquiver d'un pas sur le côté. Enfin, le dernier feu est éteint, on tire dans le gros bill, il saigne, victoire, l'achever ne prendra que quelques secondes. On ne peut que se demander où sont passés les affrontements épuisants de Painkiller ? Un peu agaçant également, certains passages où on doit sauter de plate-forme en plate-forme. Si on se loupe, c'est généralement la mort et il faut péniblement recharger une sauvegarde. D'ailleurs, je crois que personne ne leur a expliqué que le concept de « quick load » laisse supposer une certaine rapidité dans la démarche. Honnêtement, en dehors de ces petits défauts, pour 20 euros, on s'y retrouve carrément et si vous vous étiez éclaté sur Painkiller, Battle out of Hell vous garantira de bonnes heures à faire expier leurs crimes à ces suppôts du malin, dans une ambiance des plus horriblement gothiques.

Bishop

Un peu de technique

Bon, on parle de Painkiller là, le moteur aux mille shaders. La configuration minimale vous permettra de le faire tourner correctement, avec des détails au minimum et une petite résolution. Pour en profiter pleinement, visez les 2 GHz, une carte graphique de moins d'un an et de la Ram, plein de Ram.



Le mode Sniper, terriblement efficace dans les derniers niveaux.



En Deux Mots

UN POIL COURT, PRESQUE DÉPOURVU DE NOUVEAUTÉ, BATTLE OUT OF HELL S'EN SORT MALGRÉ TOUT PLUTÔT BIEN, NOTAMMENT GRÂCE À CERTAINS NIVEAUX VRAIMENT BIEN FICHUS ET PAR SON PRIX RÉDUIT.

- \+ Arbalète
- \+ Ambiance
- \+ Le prix
- − Temps de chargement
- − Boss un peu limite

Note	
8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Niveau camouflage, on a vu mieux qu'un gros buisson qui bouge, tout seul au milieu de nulle part.





Un bon bain et ça repart : les fontaines servent à remonter la jauge de vie de Harry.

Un peu de technique

Le moteur 3D désuet de Pitfall a au moins le mérite d'être fluide sur de petites configurations de type 1 GHz doté de 256 Mo de Ram. Fatalement, ce n'est pas lui qui va rassasier votre dévoreur de polygones de dernière génération. Je sais, ça fait toujours bizarre cette impression d'avoir dépensé 1000 euros pour rien.

Pitfall l'expédition perdue

ARCHAÏQUE

PITFALL HARRY, AVENTURIER À L'HUMOUR DÉCALÉ, A DÉLAISSÉ LA VIEILLE 2D PÉRIMÉE POUR ADOPTER UN NOUVEL HABILLAGE EN 3D TOP MODERNE. LIMITE CHMISEKIBRILLE. MAIS EST-CE SUFFISANT POUR BRILLER SUR LES DANCE-FLOORS DES JEUX DE PLATEFORME ?

TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 800 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
Éditeur Activision
Développeur Beenox Studios/Canada
Texte et voix en anglais

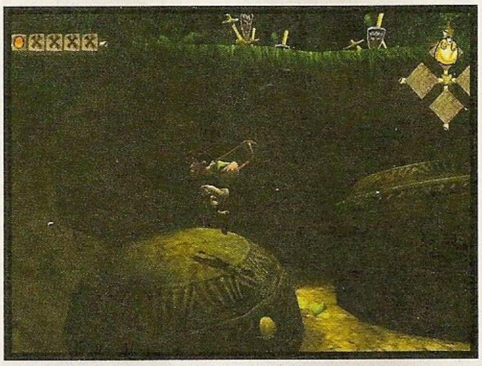


J'ai presque failli me faire avoir par ces épouvantails.

Sans revenir sur toute la carrière ludique de Pitfall Harry, sachez que ce dernier faisait déjà des bonds sur Atari 2600, une console préhistorique dont la simple évocation fait prendre une nouvelle ride. Aujourd'hui, ce jeu de plate-forme des années 80 se risque à une adaptation 3D, à une époque où des titres aux performances techniques éblouissantes fleurissent de toute part. Allez, si ça se trouve il n'y a aucune raison de s'inquiéter et Pitfall sera aussi bien qu'un Rayman. Notre héros fait partie d'une expédition menée par un archéologue nommé Bernard Bittenbinder. Suite à un caprice de la météo, leur coucou s'écrase au beau milieu de la jungle péruvienne. L'équipage, dispersé, a cependant survécu et Harry doit les retrouver au cœur de cette forêt hostile.

Indiana Harry

Histoire de compliquer cette promenade sylvestre, notre héros devra faire face à de nombreux ennemis (plantes carnivores, indigènes, crocodiles, etc.) contre lesquels il est loin d'être démuni. En effet, le bougre dispose de diverses attaques pour se débarrasser de ses adversaires, aussi bien à mains nues qu'avec une fronde ou une torche. Rien à dire, il est doué. Son plus grand talent reste cependant son agilité légendaire. Il saute, il nage, il fait des cabrioles dans tous les sens. Harry est un parfait acrobate qui peut se sortir de toutes les situations. Même de la gueule d'un crocodile qui l'a happé suite à un saut loupé. Il faudra d'ailleurs souvent user d'astuces pour se rendre d'un endroit à l'autre en déclenchant des mécanismes ou en revenant sur ses pas après avoir trouvé un objet adéquat. Si Pitfall est plutôt maniable, il arrive que la 3D induise en erreur le joueur en lui faisant mal évaluer la distance entre deux obstacles. Bien qu'il soit possible de tourner la caméra dans tous les sens pour avoir le meilleur angle, certains sauts n'en demeurent pas moins hasardeux. Malgré tout, on se laisse prendre au jeu de l'exploration, même si ce plaisir est souvent plombé par sa réalisation, vraiment loin de ce qu'on



pourrait attendre d'un titre sorti en 2004. Les animations manquent cruellement de fluidité, le moteur 3D est à peine correct et les textures pourraient être plus détaillées. Il va sans dire, notre jeune héros aurait mérité un traitement nettement meilleur pour son passage à la 3D. Surtout qu'il boxe dans la même catégorie que Prince of Persia, autrement plus intéressant.

CYD

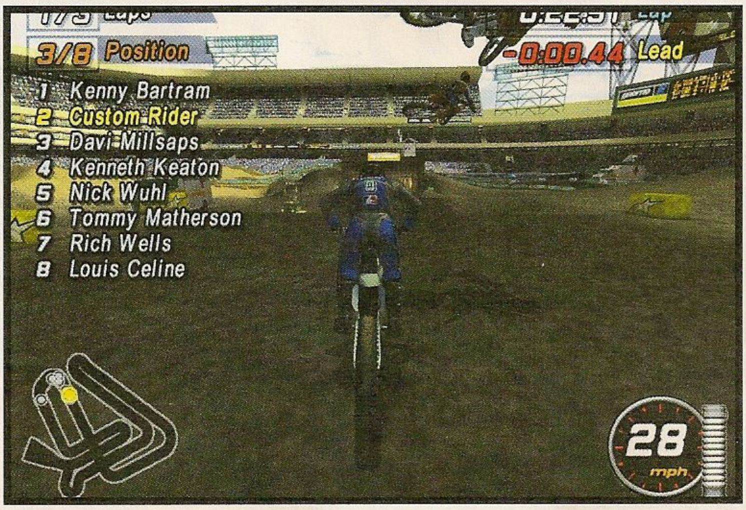
En Deux Mots

DÉTERRER UN TITRE CULTE DES ANNÉES 80 AURAIT ÉTÉ UNE BONNE IDÉE SI LA RÉALISATION AVAIT SUIVI. PITFALL N'EN RESTE PAS MOINS UN JEU DE PLATE-FORME CORRECT QUI POURRA ÉVENTUELLEMENT AMUSER CERTAINS NOSTALGIQUES.

+ Maniable
+ Action soutenue
- Moteur 3D dépassé
- Réalisation bâclée

Note	
3	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT


addon
Accélérateur de plaisirs!
Recevez un chèque CADOX de
pour l'achat d'un jeu "les indispensables d'addon"*
SPECIMEN
ADDON VOS NOUVEAUX LOISIRS ! ADDON VOS NOUVEAUX LOISIRS !
Bon d'achat d'une valeur de
10€*
à valoir sur 1 jeu ou film neuf ou d'occasion
Offre valable pour un jeu ou un film d'un montant supérieur ou égal à 10€
Les indispensables d'Addon
Hallo 2 en collector
Kill Zone
Prince of Persia Warrior Within
Burnout 3
Call of Duty Jour de Gloire
Pirates
Coffret Kill Bill
Les Sim's 2
Pro Evolution Soccer 4
Golden Eye Au service du mal
Half Life 2
Star Wars trilogie
Football manager 2005
GTA San Andreas
Seigneur des Anneaux Tiers age
Dragon Ball Z 3
Men of Valor
Coffret Call Of Duty Deluxe Edition PC
Coffret retour du roi collector
Zelda the Minish Cap
JEUX VIDEO
DVD
NEUF ET OCCASION
AIX-EN-PROVENCE
68, rue des Cordeliers
04 42 93 00 70
ANNECY
14, rue Sommeiller
04 50 52 80 11
AUXERRE
Carré du Temple
25, rue du Temple
03 86 51 57 59
BORDEAUX
203-205, rue Sainte-Catherine
05 56 92 85 11
BALARUC
Ctre Cial Carrefour
04 67 43 64 16
CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
04 79 60 40 73
GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques
04 76 00 08 23
LYON
31, rue de Grenette
04 72 41 76 66
MELUN
12, rue Paul-Doumer
01 60 68 55 70
MONTPELLIER
Ctre Cial Le Triangle
04 67 92 97 59
SAINT-ÉTIENNE
2, rue Michel-Rondet
04 77 21 39 69
SENS
40, rue de la République
03 86 83 01 91
SALON-DE-PROVENCE
175, allées de Craponne
04 90 53 53 53
TOURS
6, av. Grammont
02 47 75 50 01
TOULOUSE
40, rue de Rémusat
05 61 12 33 34
TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
05 61 61 54 00
VALENCE
9, av. Victor-Hugo
04 75 81 81 00
3 nouvelles adresses à découvrir
ARRAS
29, rue Désiré Delansorne
03 21 15 06 18
CHATELLERAULT
17, rue Colbert
05 49 85 84 34
MONTARGIS
52, rue Dorée
02 38 98 90 57



Passez par-dessus si vous voulez, je finirai quand même premier…

MTX Mototrax

MOTOCROTTE

Histoire de ne pas me fâcher avec eux, je ne vous donnerai pas mon opinion sur les motards. C'est un univers qui m'échappe complètement (comme celui des gens qui font du tuning, d'ailleurs). J'ai essayé de me mettre à leur place pourtant, m'imaginant assis sur la selle de ma bécane, sentant le cuir crisser doucement à chaque mouvement de mon fessier, avec une main qui effleure la poignée des gaz, l'autre posée sur l'embrayage. Mon pied touche à peine le sol, j'attends que le feu passe au vert pour partir à Mach 2 dans une rue piétonne traversée par des enfants. Parce que le motard a l'esprit de compétition, il faut le savoir. Slalom, course, même en environnement urbain, rien ne l'effraie. Alors sur un circuit réservé où aucune voiture ne risque de déboîter inopinément, c'est carrément l'extase pour lui. En revanche, pour moi, bof bof. Cependant, Mototrax a quand même réussi à me scotcher au guidon avec plein de boue sur la visière. Forcément, le motocross, ça tache.

AH LE MOTOCROSS… LES SAUTS, LES DÉRAPAGES, LA BOUE, LES GAMELLES… DÉBRIDEZ VOTRE POT D'ÉCHAPPEMENT, ENFILEZ UNE COMBINAISON ET EN SELLE POUR UNE SÉRIE DE COMPÉTITIONS.

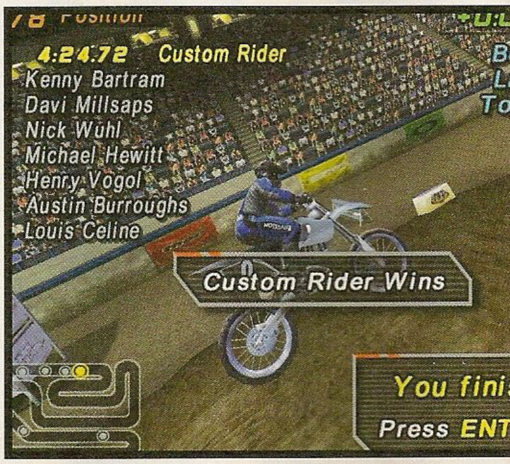
TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Nobilis
DÉVELOPPEUR Beenox Studios/Canada
TEXTE ET VOIX en français

Bain de boue

Pour un jeu de course, le maniement de son véhicule est un point primordial. Les motos de Mototrax se comportent plutôt bien, même si ce n'est pas l'extase.
En revanche, la gestion des collisions est décevante. La plupart du temps, on rentrera sans hésiter dans ses concurrents pour s'appuyer sur eux, sans conséquence. Même chose pour les murs. Afin de peaufiner le pilotage, on peut se servir de l'embrayage, pour avoir une meilleure reprise en sortant d'un virage, et des suspensions, pour faire de plus grands sauts. Tant que vous êtes en l'air, profitez-en pour caser quelques figures, ça impressionne les minettes et les sponsors, indispensables pour gérer au mieux le mode Carrière. Sachant que le jeu existe sur console, on regrette d'autant plus qu'il soit si difficile de trouver une configuration efficace au pad. Du coup, on se rabat sur le clavier, mais certaines figures deviennent quasiment irréalisables dans le mode freestyle. Graphiquement, les animations sont peut-être un poil hachées et les textures globalement ternes, mais dans l'ensemble ça reste correct. Très bon point (à condition d'aimer le genre), les musiques connues de groupes tels que Disturbed ou Metallica. Mototrax est un jeu sympa, sans plus, mais qu'on apprécie pour sa durée de vie son contenu, très complet et son petit prix (moins de 30 euros).

Bishop



Et voilà, c'est ça la classe.

Un peu de technique

Pour faire tourner le jeu dans de bonnes conditions, tablez sur une vraie carte graphique et 1 GHz de plus. Sinon, vous serez obligé de vous passer d'anti-aliasing, ou pire, de baisser la résolution. Et achetez des enceintes de qualité pour profiter des musiques.

En Deux Mots

BIEN FAIT ET COMPLET, MOTOTRAX SÉDUIRA LES JOUEURS À LA RECHERCHE D'UN JEU DE MOTOCROSS SYMPA, À CONDITION DE FERMER LES YEUX SUR LES TEXTURES UN PEU MOCHES ET LES COLLISIONS SOUVENT LIMITES.

- \+ Musiques
- \+ Durée de vie
- − Ergonomie au pad
- − Textures un peu fades

5	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT



À moi les minettes !

Time of Defiance

MMORTS

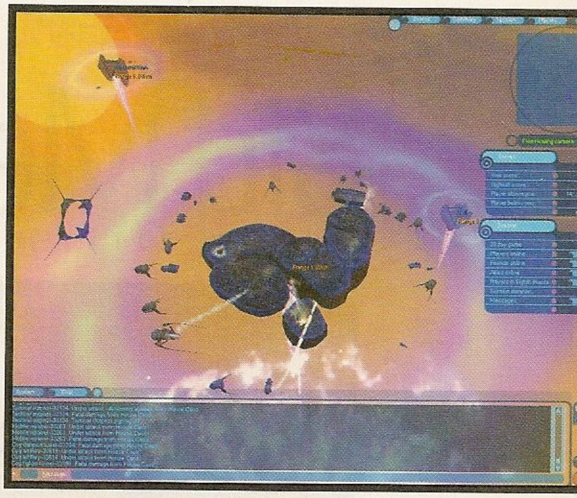
LE CONCEPT DU MMO ET DE SON UNIVERS MARCHE BIEN. IL A MÊME TELLEMENT DE SUCCÈS QUE TOUS LES GENRES COMMENCENT A ÊTRE TOUCHÉS. APRÈS LES RPG ET LES FPS, C'EST AU TOUR DES JEUX DE STRATÉGIE DE SUBIR LA MODE DU MASSIVEMENT MULTIJOUEUR.

Un peu de technique

Time of Defiance a au moins le mérite d'être fluide sur de petites configurations. Vous me direz, ce n'est pas un exploit vu la qualité visuelle que ce titre propose. Que vous possédiez un processeur à 1 GHz avec 256 Mo de Ram ou la dernière bête de course en date, vous ne verrez pas de différence notable.



Attention, voici un moment très intense : un combat. J'ai mis cinq bonnes minutes pour atteindre la base ennemie autant en profiter.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 500 MHZ, 64 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 16 MO
ÉDITEUR OXYGEN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR NICELY CRAFTED ENTERTAINMENT/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE EN FRANÇAIS
VOIX EN ANGLAIS

Vous pensez sincèrement que c'est la belle vie de s'occuper de la rubrique réseau de Joystick ? Que je peux jouer à tous les MMORPG gratuitement à n'importe quelle heure de la journée pendant que vous peinez en cours ou au boulot ? Bon d'accord, ça c'est un peu vrai. Seulement voilà, je ne suis à l'abri de rien. Dès qu'un titre déboule dans la rédaction avec les trois lettres magiques MMO inscrites sur la boîte, c'est pour ma poire. J'ai donc écopé du plan foireux du mois : Time of Defiance. En gros, il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel massivement multijoueur (MMORTS) dont les parties peuvent durer très, très longtemps. Comprendre « plusieurs mois ». Pour explorer un monde de plus de 4000 m², il n'en faudrait pas moins de toute façon.

MMO… Pour quoi faire ?

Sur Nespanona, les scientifiques sont doués, mais un peu idiots. Ils ont compressé par inadvertance le noyau de la planète. Ils ont réussi à éviter la catastrophe totale en installant des générateurs de gravité, mais avec le temps ceux-ci ont commencé à tomber en panne, laissant s'échapper de petits bouts de croûte terrestre en orbite haute. Vous héritez d'un de ces îlots, qui va vous servir de Q.G. et qu'il faut gérer avec habilité. Vous débutez avec le minimum syndical en bâtiment et en troupes. C'est juste suffisant pour repousser une unité ennemie égarée et engranger ses premières ressources (comme le bois, le métal, le charbon, l'eau ou encore la pierre), indispensables au développement. Pour étendre votre empire, il suffit de s'emparer des îles adverses, détenues par d'autres joueurs. Le principal attrait de Time of Defiance réside dans son univers persistant. Ici la guerre se déroule 24/24h et lorsque vous êtes offline, vos troupes continuent le combat de manière autonome, en fonction des ordres que vous leur avait donné. L'idée est sympa, mais la dimension stratégique n'est pas assez développée pour nous faire abandonner Warcraft III ou Warhammer 40K. D'autant plus que l'aspect visuel est loin d'être réussi : les décors sont vides et les unités mal modélisées. L'ambiance sonore n'est d'ailleurs pas mieux. On entend quelques sons de-ci de-là et aucune musique n'est présente. Vu le rythme lent des parties, c'est parfois assez difficile de garder les yeux ouverts. Ajoutez à cela une interface complètement austère qui donne l'impression de se trouver face à un tableur Excel. Il n'y a même pas d'icônes représentant les ressources. On passe son temps à naviguer dans les menus pour tenter d'exécuter une simple action. Il va falloir une bonne dose de motivation pour se lancer dans l'aventure, surtout en payant tous les mois son abonnement. Moi, je ne l'ai pas.

Cyd



C'est quand même pas des roues sur le côté, là ? Quelqu'un leur a dit que leur jeu se passait dans le vide ?

En Deux Mots

L'UNIVERS PERSISTANT DE CE JEU DE STRATÉGIE MOCHE ET BASIQUE NE SUFFIT PAS À FAIRE OUBLIER SON CÔTÉ STRATÉGIQUE PAS ASSEZ DÉVELOPPÉ FACE À DES POIDS LOURDS COMME WARHAMMER 40K OU ROME TOTAL WAR. PEUT-ÊTRE DANS QUELQUES MOIS, APRÈS UNE CINQUANTAINE DE MISES À JOUR. MAIS JE N'Y CROIS PAS.

+ Ce n'est pas faute d'avoir cherché
- Interface austère
- Moteur 3D archaïque
- Rythme de jeu très lent

3 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

Sid Meier's Pirates

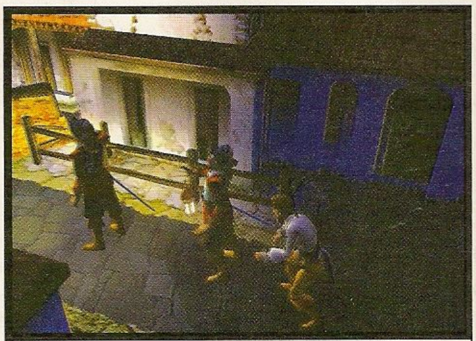
C'ÉTAIT MIEUX AVANT



Très basique, l'invasion des villes n'exigent pas des masses de stratégie et la victoire est assurée par un avantage surnuméraire.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo T&L
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Firaxis/États-Unis
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX -



« Attention Benjamin, derrière toi, c'est affreux ! ». Les phases d'infiltration sont parfois impressionnantes de ridicule.

À CROIRE QUE C'ÉTAIT MIEUX AVANT ! RIEN QUE DANS CE NUMÉRO, ON A UN PAQUET DE VIEUX JEUX REMIS AU GOÛT DU JOUR : DOOM, PITFALL ET CE PIRATES. AVEC CETTE RÉADAPTATION, SID MEIER ESPÈRE SANS AUCUN DOUTE RECRÉER LE CULTE ENTOURANT SON TITRE DANS LES ANNÉES 90.

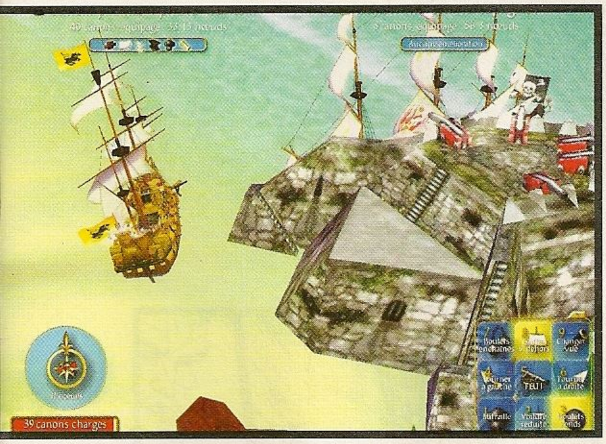


Différents écrans résument votre avancée personnelle, l'état de votre flotte ou les événements importants de la région.

Autant être honnête, j'attendais beaucoup de ce remake de Pirates, par le « maître » Sid Meier himself. Le temps aidant, je garde un souvenir assez flou du titre original, sorti il y plus de dix ans. Dans la peau d'un capitaine de navire, on disposait d'une grande liberté (pour l'époque) qui permettait de vivre la vie d'un pirate moyen. Abordages, combats au sabre, pillages, parfois un peu de commerce, tous les prétextes étaient bons pour amasser quelques doublons de plus et retarder d'autant l'heure des révisions pour le contrôle de maths du lendemain. Ce remake reprend les mêmes principes, en s'appuyant un peu plus sur l'histoire du héros, dont la famille et la fortune ont été enlevées par un vil bourgeois, et qui aura à cœur de les retrouver rapidement.

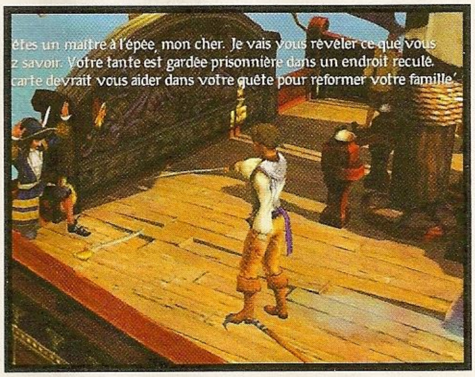
Pirate un jour, pirate toujours

Chauvinisme oblige, je commence une carrière de pirate affilié à la France. Le gouverneur local me donne une lettre de marque qui m'autorise à attaquer et piller sans retenue toutes les possessions ennemies. Ça tombe bien, notre cher pays est en guerre contre tout le monde. Je fais un saut à la taverne pour recruter quelques hommes de plus, afin de pouvoir faire face à un abordage et nous mettons les voiles après que le tavernier m'a appris qu'un certain Baron Raymondo possède des informations sur ma famille. À bord de mon petit sloop (une barque améliorée), je pars à la recherche d'une victime potentielle. Voilà justement qu'un brick espagnol croise ma route. Premier combat, première victoire, premiers doutes. Pour vérifier mes soupçons, je me jette sur une autre embarcation du même tonnage. Horreur, Pirates semble simplifié à outrance. En effet, si on retrouve bien les différents types de boulets (chaînés pour endommager voiles et mats, grenailles pour tuer l'équipage, ronds pour attaquer la coque), on peut passer de l'un à l'autre sans avoir à recharger les canons. De plus, une fois qu'on a donné l'ordre de tir, on peut tourner sur soi-même sans que cela affecte la direction des boulets, même si toutes les pièces n'ont pas encore tiré. Plus gonflant encore, certaines missions vous font intercepter un bateau transportant un personnage que vous devez défier



Planqué dans le fort ennemi, mon bateau canarde le navire ennemi, qui navigue sur le sable. Pirates et les collisions, c'est pas ça.

Et ça lui ferait mal de me dire tout de suite où ils sont tous, au lieu de m'obliger à lui botter les fesses toutes les vingt minutes ?



et vaincre. Le problème c'est que si son embarcation tente de fuir contre le vent, on met vingt plombes pour le rattraper. Vingt minutes à regarder l'écran où il ne se passe rien, où le vent ne tourne jamais de plus de quelques degrés, où il n'y a rien à faire. L'abordage et le combat à l'épée sont tout aussi catastrophiques puisqu'il suffit de systématiquement donner le même coup avec l'arme la plus rapide pour être assuré de la victoire. C'est comme ça que j'ai pu battre le 3e pirate le plus renommé alors que je n'étais que 7e dans le top 10. Les cinématiques précédant et suivant les affrontements sont toujours les mêmes et en moins d'une heure de jeu, on les a toutes vues.

Il tire, et pis rate

Vous pouvez accomplir différents objectifs, comme vaincre les dix pirates les plus célèbres, arrêter une dizaine de forbans, retrouver des villes perdues ou des trésors enfouis. La recherche de ces derniers part d'une bonne idée, puisqu'on est censé les dénicher grâce à des bouts de cartes indiquant leurs positions, par exemple entre trois troncs d'arbre, une arche et un temple inca. Malheureusement, une fois qu'on a la carte, il suffit de se promener dans la nature pour apercevoir le gros tas de pierre marquant l'endroit où il faut creuser. Même chose pour les quatre membres de votre famille disparus, toujours planqués dans une cabane en bois. D'ailleurs, faites attention au Baron Raymondo, c'est un fourbe. Après l'avoir débusqué et contraint à me fournir un bout de carte sur la position de ma sœur, j'ai appris par un tavernier qu'il était en possession d'un autre morceau de ladite carte. Si vous êtes blasés des attaques en haute mer, vous pouvez aller draguer les filles des gouverneurs en leur faisant des cadeaux et en dansant avec elles. Cette séquence, qui se joue au pavé numérique, est probablement la plus difficile du jeu. Il faut appuyer sur la bonne touche au bon moment, en fonction de ce que la demoiselle vous indique. Si, si… Et si cette pétasse vous éconduit parce que vous avez loupé quelques pas, envahissez donc la ville. Le mini-jeu de stratégie qui en résulte est sympa, mais aussi limité qu'une partie de dames. Si vous ne disposez pas d'assez d'hommes pour assurer votre victoire, vous pouvez tenter de vous infiltrer dans la bourgade. Il faut alors essayer de trouver son chemin dans les rues labyrinthiques, en évitant les gardes qui se promènent nonchalamment.

Au-delà de tous ces défauts rédhibitoires, on est en présence d'un titre riche, qui offre une grande liberté d'action dans un univers coloré. Comme ne pas tomber sous le charme de son ambiance exotique ? C'est pour cela qu'on regrette d'autant plus que Pirates se résume à une succession de mini-jeux au gameplay ultra simpliste. En osant faire mieux, en donnant plus au joueur, Firaxis aurait pu créer la nouvelle référence des jeux de pirates. Ils se sont malheureusement contentés de rhabiller des mécanismes de jeu de plus de dix ans avec un moteur 3D correct. Le résultat est un produit sympa, mais dont l'agaçante répétitivité et l'outrancière simplicité plongent le joueur dans un ennui profond. Si vous gardez un souvenir ému du Pirates original, contentez-vous-en. On peut être déçu par un jeu moyen, pas par un bon souvenir. Si vous n'y avez jamais joué, tournez-vous plutôt vers Sea Dogs ou Pirates des Caraïbes.

Bishop

Un peu de technique

Le moteur 3D est plutôt mignon et s'en sort bien dans la plupart des cas. Il n'y a que dans les phases d'infiltration où le jeu semble tourner au ralenti, mais c'est peut-être voulu. Allez savoir.



En charmant les filles des gouverneurs, vous obtiendrez des informations sur la personne qui sait où sont les membres de votre famille. C'est pas difficile, c'est toujours le baron Raymondo.



En Deux Mots

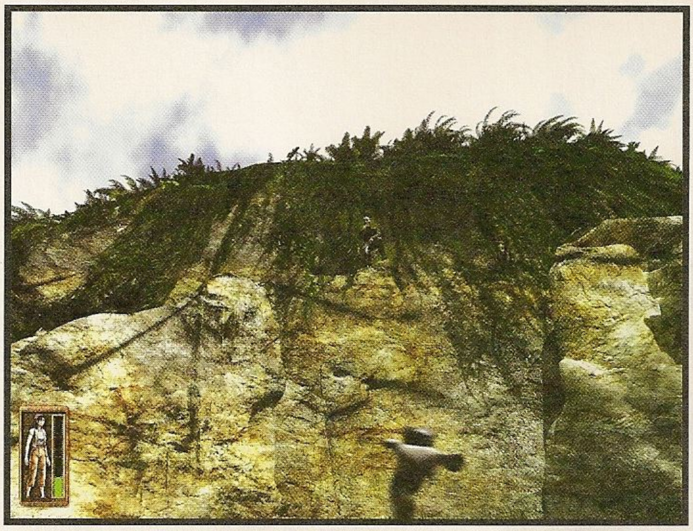
EN FAISANT VIBRER LA CORDE DE LA NOSTALGIE, PIRATES RÉUSSIT À RESSUSCITER LE FANTÔME DU HIT QU'IL FUT À LA FIN DES ANNÉES 90. MALHEUREUSEMENT, SON GAMEPLAY PRÉHISTORIQUE NE PARVIENT PAS À MAINTENIR L'ILLUSION TRÈS LONGTEMPS ET ON N'ASPIRE QU'À UNE CHOSE : LE VOIR RETOURNER DANS SA TOMBE. À RÉSERVER AUX NOSTALGIQUES QUI NE VEULENT PAS CROIRE QUE POUR UNE FOIS, C'ÉTAIT MIEUX AVANT.

- \+ **Graphismes sympathiques**
- \+ **Nostalgie**
- − Gameplay antédiluvien
- − Ralentissements inexplicables
- − Tellement de choses à redire

4 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

5 INTÉRÊT



L'aventure commence sur la plage, après qu'un mystérieux personnage a apparu sur une corniche...

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 800 MHz, 64 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo**
ÉDITEUR **DREAMCATCHER**
DÉVELOPPEUR **THE ADVENTURE COMPANY/CANADA**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

AVENTURE

Retour sur l'Île Mystérieuse

JULES VERNE SERAIT PROBABLEMENT HEUREUX D'APPRENDRE QUE SON ŒUVRE CONTINUE D'INSPIRER DES GENS. CETTE FOIS, C'EST LE CAPITAINE NÉMO ET L'ÎLE MYSTÉRIEUSE QUI SONT LIBREMENT ADAPTÉS DANS UNE AVENTURE PLUTÔT BIEN ÉCRITE.

Encore traumatisé par le calamiteux « Atlantis Evolution » du mois dernier, j'étais un poil inquiet en découvrant le début de Retour sur l'Île Mystérieuse. En effet, l'histoire commence presque de la même façon : vous échouez sur une île inconnue après une tempête, et votre première énigme sera de trouver quelque chose à vous mettre dans le ventre. Heureusement, les premières minutes de jeu dissipent rapidement ce mauvais souvenir. Librement inspiré de l'Île Mystérieuse de Jules Verne, le jeu vous fait incarner la jeune Mina qui vient tout juste de se réveiller sur une plage déserte. Plutôt que de rester faire bronzette en naturiste, elle se met en quête de nourriture (on reconnaît bien là les priorités féminines) avant de chercher un moyen de mettre les bouts de ce caillou paradisiaque perdu dans l'océan.

Raconte-moi une histoire

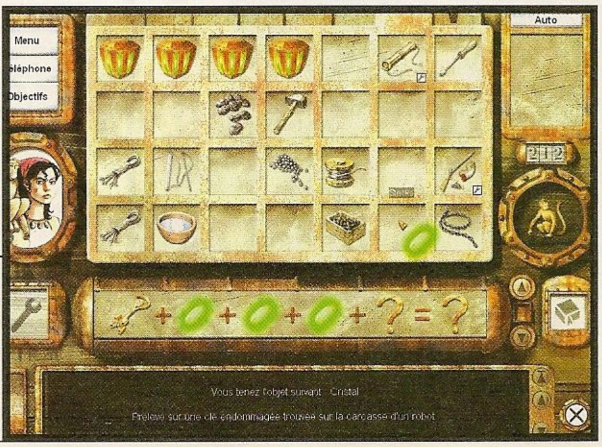
Comme à la grande époque des Lesuire Suit Larry, on se retrouve rapidement avec une dizaine d'objets dans l'inventaire, pas tous utiles. Du coup, on passe de longues minutes devant chaque bout de décor qui ressemble à une énigme pour tenter de trouver le bon objet à employer. De plus, il est parfois indispensable de les combiner entre eux. Par exemple, pour faire du feu il faut utiliser du bois, des brindilles et une étincelle. Cette dernière est obtenue en frottant un silex sur une pièce de métal, elle-même créée à partir d'autres éléments. Toujours logiques, certaines énigmes feront appel à une solide culture générale comprenant la fabrication de la poudre ou d'une pile voltaïque. L'intégrale de Mc Gyver que vous avait offerte Tata Micheline à Noël dernier va enfin servir à quelque chose. Heureusement, on trouve rapidement comment recharger son téléphone portable qui contient une encyclopédie riche en indices. En plus de son approche très « vieille école », ce jeu d'aventure profite d'un scénario solide et d'une histoire entraînante. On regrettera l'absence d'interlocuteurs durant ses pérégrinations. Pour un peu, on parlerait aux plantes. Techniquement, Retour sur l'Île Mystérieuse nous emmène quelques années en arrière avec ses graphismes, certes réussis pour l'époque, mais terriblement vieillots dans leur esthétique. À l'aube de 2005 (et après Myst IV), c'est pénible de devoir supporter ces graphismes dépassés. Dernier petit point négatif, l'interface n'est pas toujours très ergonomique, même si on ne le ressent qu'à quelques passages répétitifs. Au final, Retour sur l'Île Mystérieuse est un jeu plutôt sympathique, offrant au joueur une aventure originale, ainsi que quelques puzzles logiques et bien dosés. Attention cependant, il se finit assez vite, pour peu qu'on ne bute pas sur les énigmes faisant appel à la culture générale.

Bishop



Un peu de technique

Rien à signaler, le mode de déplacement « en bulle » n'exige presque aucune puissance machine et la configuration minimale devrait suffire à le faire tourner dans de bonnes conditions.



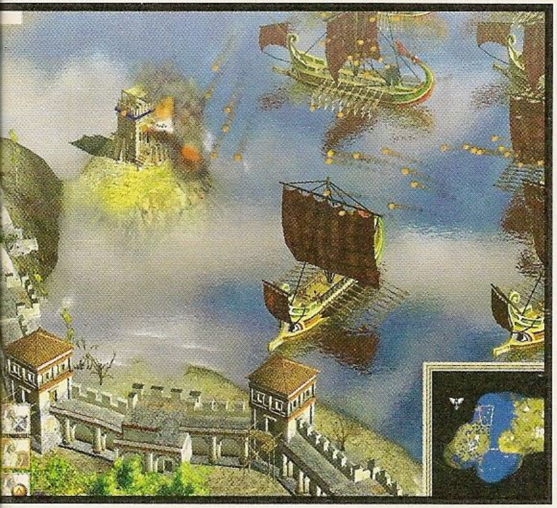
L'inventaire permet de combiner différents objets entre eux. Le schéma en bas vous indique combien d'éléments il manque.

En Deux Mots

GRÂCE À SON SCÉNARIO BIEN ÉCRIT ET PAR L'UTILISATION DE MÉCANISMES ÉPROUVÉS, RETOUR SUR L'ÎLE MYSTÉRIEUSE OFFRE AU JOUEUR UNE AVENTURE SYMPATHIQUE, VITE CAPTIVANTE. DOMMAGE QU'IL SUFFISE D'UNE DIZAINE D'HEURES DE JEU POUR LE FINIR.

- \+ Histoire
- \+ Aventure
- − Graphismes vieillots
- − Un peu court

Note	
6	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

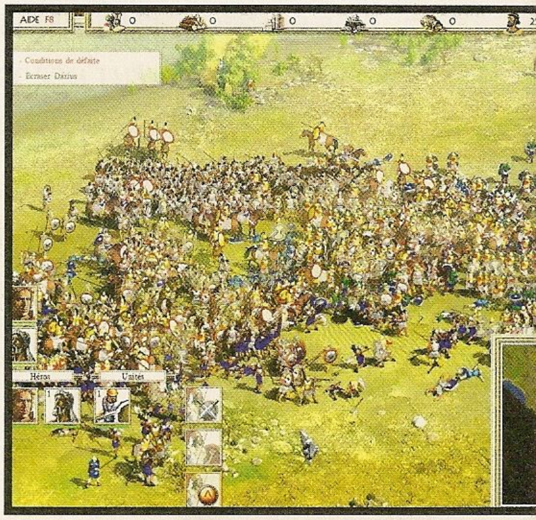


TOUT PUBLIC — INTERNET 6 — LOCAL IP/IPX 6

Config minimum CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Ubi Soft Entertainment
Développeur GSC Game World/Ukraine
Texte et voix en français

Bien que jolies, question gameplay les batailles navales ne valent même pas celles de Warcraft II.

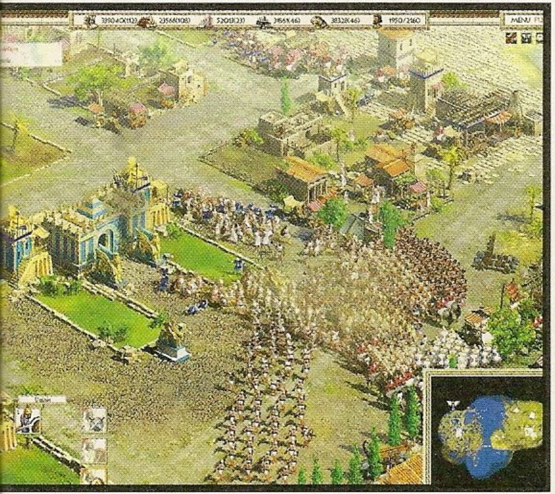
Où est Charlie ?



Alexandre

LICENCE FOIRÉE

JE N'AI PAS VU ALEXANDRE, LE NOUVEAU PÉPLUM D'OLIVER STONE, IL PARAÎT QU'IL N'EST PAS TERRIBLE. MAIS ALLEZ SAVOIR, PEUT-ÊTRE QUE SON ADAPTATION EN JEU VIDÉO SERA FANTASTIQUE ! C'EST POSSIBLE, AVEC UN PEU DE CHANCE !



Forcément, quand on concentre 2000 soldats dans l'espace prévu pour 100, la supériorité numérique est un peu écrasante.

Mariage d'intérêt entre les créateurs de Cossacks et les producteurs du film Alexandre, le jeu éponyme est fort logiquement un STR antique. On y retrouve une grande campagne retraçant la carrière météorique du roi de la macédoine de légumes, ainsi que des guerres annexes où on prend la place des losers : Perses, Égyptiens ou Indiens. Techniquement, on est loin de la profusion de détails graphiques des titres les plus récents. Ici contrairement à un Battle for Middle Earth, on doit se contenter de deux caméras : une vue éloignée, jolie mais sans zoom ni rotations, ou une vue encore plus éloignée.
Les batailles d'Alexandre comportent un grand nombre de troupes différentes (archers, javelots, frondes, phalanges, cavaliers…), malheureusement plusieurs défauts majeurs viennent en torpiller l'intérêt. D'une part, les soldats ne restent pas en formation et n'ont aucune gestion du facteur moral : dès qu'ils engagent le combat c'est chacun pour soi et ils se dispersent en tous sens. Vu l'importance à l'époque de la cohésion des rangs, c'est juste complètement débile.

RESTEZ GROUPIR !

Comme il n'y a pas de détection des collisions, les combattants se marchent tous les uns sur les autres. Résultat, comme l'orientation des troupes n'est pas gérée et qu'il n'est donc pas nécessaire de protéger ses flancs, la seule tactique efficace pour gagner consiste à concentrer la totalité de son armée sur l'espace normalement occupé par une seule unité, puis avec cet empilage invincible à écraser un par un les petits groupes d'ennemis bêtement dispersés sur toute la largeur de la carte. Aucune subtilité, rien à réfléchir, c'est basique et ça marche même au niveau de difficulté le plus élevé – de toute façon, le contrôle des troupes est tellement aléatoire que c'est la seule tactique possible. Autre faille mortelle, le jeu se prétend capable de manœuvrer jusqu'à 64000 unités simultanément. Pourtant dès que j'approche de la barre des 3000, un score qui n'a rien d'impressionnant quand on connaît la concurrence, c'est la catastrophe. Le framerate s'effondre, la souris s'embourbe, les soldats clignotent et mon PC roule sur le côté en râlant et implore un peu plus de mémoire. Mais que t'arrive-t-il, ô toi mon plus fidèle compagnon ? Toi qui te jouais de Doom 3, tu tires la langue devant un vulgaire STR en 3D bâtarde et aux combats ridiculement mal foutus ? Vite, désinstallation : c'est une urgence médicale.

Atomic

Un peu de technique

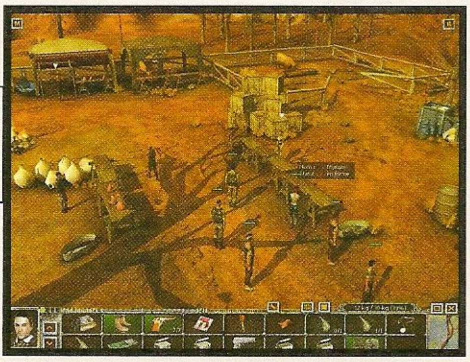
La configuration minimale requise me paraissait un peu gourmande pour un jeu en 3D isométrique, mais elle était encore bien modeste au vu de la facilité avec laquelle Alexandre a mis à genoux ma machine de test. Je suis venu, j'ai vu, j'ai crashé.

En Deux Mots

Un jeu de stratégie sans stratégie, qui promet des batailles massives mais se retrouve incapable de les contrôler, ou même simplement de les afficher sans trop ralentir. Un désastre : n'est pas Rome Total War qui veut.

- \+ Cinématiques et musiques tirées du film
- – Aucune tactique
- – Ça rame à mort

3 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



Pas de monnaie dans The Fall, seul le troc fonctionne sur les marchés.



Ah tiens, ce script a planté mon PC. Encore un reset machine...

IL Y A DES GENS, FAUT PAS LEUR TUER LEUR FAMILLE. APRÈS ILS DEVIENNENT HÉROS SOLITAIRES ET ILS SAUVENT LE MONDE. C'EST LA TRAME QUE NOUS PROPOSE THE FALL, UN RPG ALLEMAND TRÈS ATTENDU PAR LES NOSTALGIQUES DE FALLOUT.

The Fall Last days of Gaia

NO GAME'S LAND

STOP doublage pourri

L'introduction cinématique nous lâche le morceau : votre personnage sera un jour le chef respecté d'une enclave moderne et écologique. Mais comment en est-il arrivé là ? C'est ce que Last days of Gaia va nous expliquer. Retour en arrière : vous débarquez au camp du nouveau gouvernement pour vous faire embaucher comme mercenaire. Le « président » vous refile direct une équipe à diriger et c'est parti pour une chasse au gang, les ratskulls en l'occurrence. L'environnement est plutôt bien foutu dans le genre déprimant et l'ambiance de cette année 2083 est effectivement assez apocalyptique. Dans la grande tradition allemande, la vie quotidienne est dépeinte avec succès : les habitants parlent de choses et d'autres selon qu'on est le matin ou le soir ; ils travaillent, mangent, se reposent, etc. Côté action, en revanche, ça se limite grandement à vider ses chargeurs dans le bide des ennemis qui arrivent sur vous et basta. Tactique ? Euh... pas vu.



Un peu de technique

Si plein de patchs sortent et que le jeu devient jouable, vous aurez besoin d'une machine légèrement plus puissante que celle proposée. 512 Mo de Ram pour commencer, et un CPU qui monte à 2 GHz. Nan, laissez tomber en fait.

Le rush de Noël

Cela dit, je ne sais pas trop pourquoi je vous détaille tout ça, car The Fall est injouable. On commence par une liste non exhaustive des problèmes maison : ça rame, ça bugge, l'interface est pourrie, l'I.A. ne comprend rien, le pathfinding s'est perdu en route, certains scripts ne se déclenchent pas et il suffit d'appuyer sur Escape pour faire complètement crasher le jeu. Et ce n'est pas tout, restez là. Parlons maintenant de la localisation. Outre les voix ridicules de la cinématique d'intro (quoique si on craque pour l'accent allemand, c'est mignon), on ne peut pas dire que la traduction soit mauvaise, si ce n'est pour quelques expressions un peu étranges. Et le tutoiement généralisé. Non, le gros souci, c'est que la description des objets dans l'inventaire, pourtant bien présente dans la version allemande, a complètement disparu ici. Oui vous avez bien lu. Vous n'aurez aucune info sur les armes ou les armures, ni sur aucun des objets qui parsèment The Fall. Marche pas ? Pas eu le temps ? On me dit que parfois, ça s'affiche. Pas pour moi en tout cas. Apparemment, on a tous eu notre petite hotte de bugs. Merci papa Noël. Mais comment jouer dans de telles conditions ? On évite, c'est plus simple.

Fumble

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 32 MO
ÉDITEUR POINTSOFT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR SILVER STYLE ENTERTAINMENT/ ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Les portraits sont très bas de gamme, tout comme les dialogues.

En Deux Mots

THE FALL EST UNE DÉCEPTION POUR BEAUCOUP DE MONDE, MOI LE PREMIER. JE NE M'ATTENDAIS PAS À UNE RÉALISATION AU TOP, MAIS C'EST LARGEMENT EN DESSOUS DE CE QUI NOUS AVAIT ÉTÉ PROMIS. THE FALL EST UNE ARNAQUE, UN GÂCHIS.

+ L'ambiance bien rendue
+ Les animations
- Une réalisation infâme
- Localisé n'importe comment

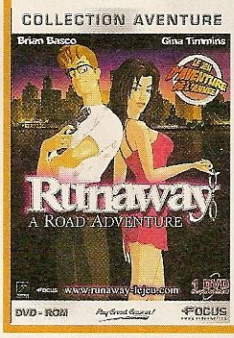
1 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
1 INTÉRÊT

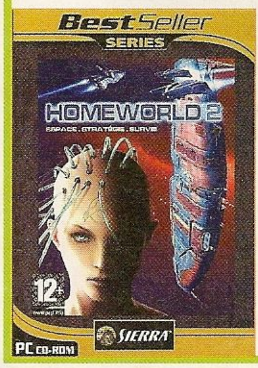
AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Runaway : A Road Adventure

Genre : Aventure
Infos : Environ 20 euros – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Collection Aventure de Focus Home Interactive
Note : 5/10 dans Joystick N°147

Le jeu d'aventure se porte mal depuis des années. Lorsque Sierra a arrêté de développer ses produits et que LucasArts a recentré sa politique éditoriale vers des titres plus grand public, nous, les fans, avons ressenti un grand vide dans le paysage vidéoludique. Régulièrement un développeur tente pourtant de retrouver la recette magique de l'époque, sans succès. Malgré tout, Pendulo Studios a été un des rares à approcher des saveurs passées avec Runaway. Dommage qu'ils n'aient pas appliqué toutes les formules connues, le résultat est sympa, mais pas retournant.





Homeworld 2

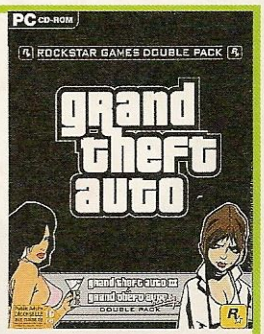
Genre : Space Opera
Infos : Environ 15 euros – CPU 700 MHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Collection Best Seller Series de Sierra
Note : 9/10 dans Joystick N°152

Si vous êtes fans de stratégie, je n'imagine pas que vous ne possédiez pas déjà Homeworld 2. Toutefois, si ce n'était pas le cas, le voici enfin disponible à petit prix. Sa finesse stratégique et ses graphismes somptueux en font une référence de la stratégie option soap opera. Attention cependant, si vous venez juste de vous acheter un PC, il peut être un peu rude à prendre en main.

GTA Double Pack

Genre : Simulation de criminel
Infos : Environ 30 euros – CPU 800 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Rockstar Games
Note : GTA III : 97 % dans Joystick N°139 – Vice City : 9/10 dans Joystick N°150

Probablement pour nous occuper pendant qu'on ronge notre frein en attendant GTA San Andreas, Rockstar Games sort un pack comprenant GTA III et Vice City. Dans les deux, on incarne un délinquant qui n'aspire qu'à devenir criminel. Avec une surface de jeu incroyable, des dizaines de voitures, un scénario bien écrit, une durée de vie prodigieuse et une liberté inégalée, GTA est une des séries les plus captivantes. On pourrait juste lui reprocher un moteur graphique loin d'être au top. Mais on ferme les yeux, tant on s'éclate avec ces titres. .





Hits Essentiels

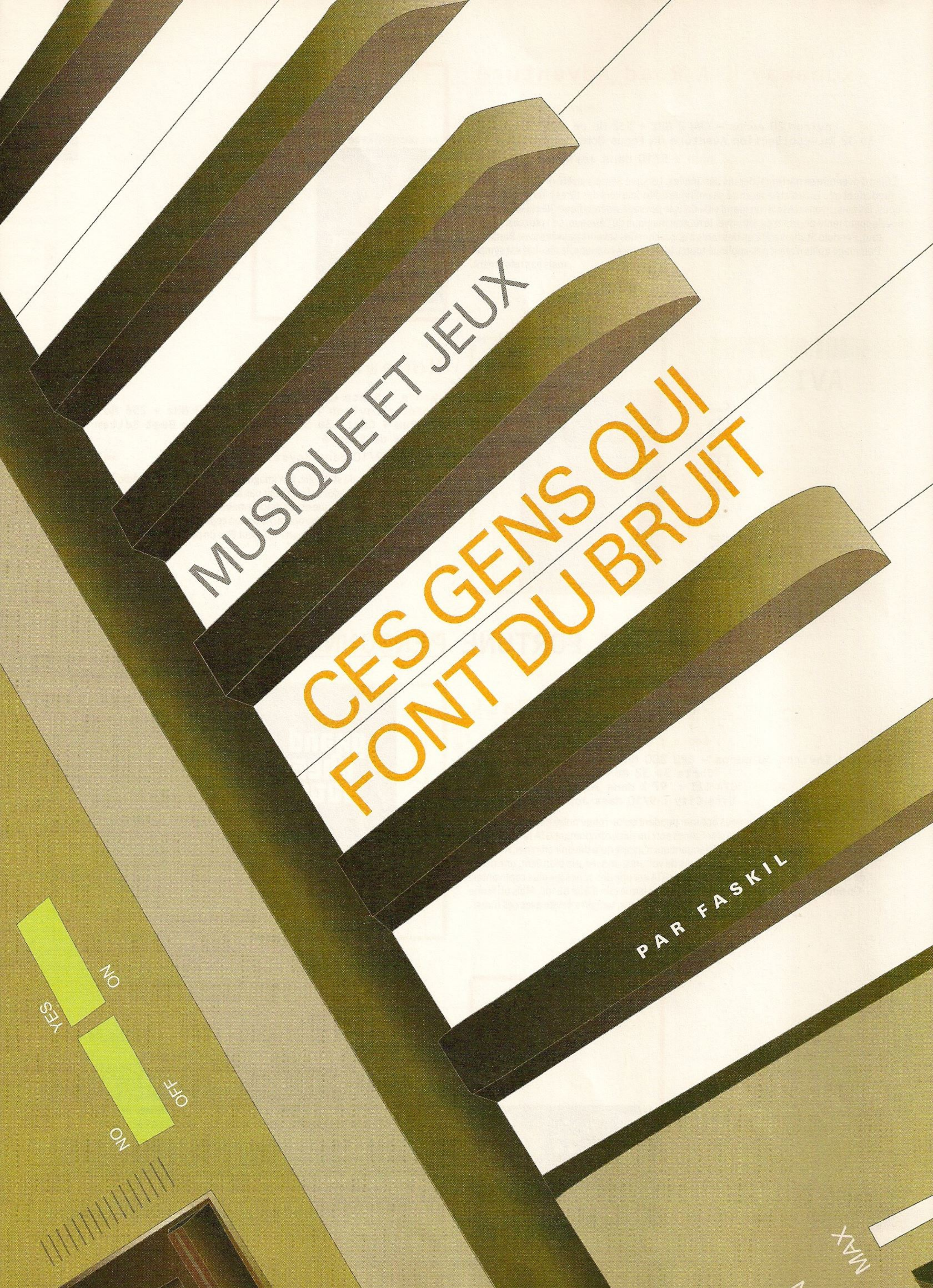
Genre : Pack de jeux
Infos : Environ 50 euros – CPU 800 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo
Note : Medal of Honor : 97 % (N°134) – Prince of Persia : 9/10 (N°153) – Rayman 3 : 8/10 (N°146) – FIFA 2004 : 7/10 (N°153) – L'entraîneur 2003/2004 : 6/10 (N°155) – Commandos 3 : 7/10 (N°152) – Battlefield 1942 : 7/10 (N°141) – Ange des Ténèbres : 3/10 (N°151) – Alexandra Ledermann 4 : non testé.

Ce pack contient 9 jeux : Medal of Honor, Prince of Persia : Les sables du temps, Rayman 3, FIFA 2004, L'entraîneur 2003/2004, Commandos 3, Battlefield 1942, Tomb Raider : l'Ange des Ténèbres et Alexandra Ledermann 4. O.K., c'est un poil cher, il y a du bon et du moins bon, mais d'un point de vue qualité/prix, on s'en sort super bien. Évidemment, il faut être éclectique pour apprécier l'intégralité de ce pack : FPS, action, plateforme, sport, gestion, tactique, il y en a pour tous les goûts.

MUSIQUE ET JEUX

CES GENS QUI FONT DU BRUIT

PAR FASKIL



Musique et jeux

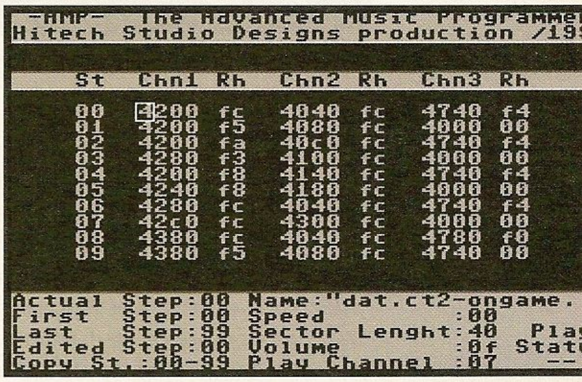
« Anyone can make music* ! », c'est ce que déclarait Florian Schneider de Kraftwerk à la fin des années 70. On était alors en plein avènement des synthétiseurs, à l'aube d'une véritable révolution qui allait permettre à tout un chacun de se mettre à composer de la musique sans avoir forcément besoin de se coller les longues années d'apprentissage d'un instrument « classique ». Bon, relativisons un peu tout de même : à l'époque, ces machines étaient encore hors de prix et il valait mieux disposer d'une bonne grosse fortune personnelle pour s'offrir ces joujoux. Aujourd'hui, la donne a changé : un bon PC, une carte son basique, un petit soft à 200 euros et n'importe qui peut laisser parler son talent. Parallèlement à cette démocratisation des outils, le marché du jeu vidéo s'est, quant à lui, professionnalisé. Comme on a déjà pu le voir dans le précédent dossier sur le sujet (voir Joystick n°157), si les premiers « soundtracks » de jeux vidéo étaient avant tout l'œuvre des développeurs eux-mêmes, relevant plus de la programmation que de la composition pure, il en est tout autrement à l'heure actuelle. Les studios de développement investissent désormais un budget considérable dans leurs bandes-son et recrutent de vrais artistes pour les réaliser.

DU COUINEMENT ANALOGIQUE À LA SYMPHONIE DIGITALE

De plus, avec les progrès technologiques réalisés ces vingt dernières années, on a pu s'affranchir des timides « bleeps » du début pour en arriver aujourd'hui à de véritables orchestrations, dignes des meilleures productions ciné. Et forcément, toute cette débauche de moyens, ça motive ceux qui veulent intégrer le monde du jeu vidéo. Le code vous rebute ? Tentez votre chance dans la compo.

Du coup, on a décidé de s'intéresser un peu à ces artistes du son. Qui sont ces compositeurs ? Comment travaillent-ils ? Sur quels outils ? Que bouffent-ils au petit-dej' ? Et bien d'autres choses encore... L'occasion pour nous de rencontrer des pointures du milieu, (Inon Zur, Jesper Kyd ou encore Amon Tobin) et, pourquoi pas, tenter de susciter des vocations en vous proposant un petit panel des softs « abordables pour le commun des mortels ». De quoi vous y mettre à moindres frais et envisager, peut-être, une future carrière dans ce créneau exigeant. Oh mais de rien, ça nous fait plaisir.

(* N'importe qui peut faire de la musique.)



Hier : les outils de composition nécessitaient de vrais talents de programmeur...


...et aujourd'hui : le minimum syndical pour sonoriser des jeux, c'est ça.

Piqûre de rappel

Si vous désirez parfaire votre connaissance sur le vaste sujet de la musique dans les jeux vidéo, je ne saurai trop vous conseiller de vous replonger dans le dossier paru dans le Joystick n°157. Et si malgré cette petite révision, votre soif n'est toujours pas épanchée, il existe une quantité phénoménale de sites traitant du sujet sur la Toile. Petite sélection personnelle :

Game Music Revolution : www.gmronline.com/
Game & Anime Music Ring : agmr.ourfamily.com/
Music 4 Games : www.music4games.net/
OverClocked Remix : www.ocremix.org/
Soundtrack Central : www.altpop.com/stc/
Videogame Music Archive : www.vgmusic.com/

À lire également, l'excellent récapitulatif de nos collègues de Gamespot sur l'histoire de la musique dans les jeux vidéo, disponible à cette adresse :
www.gamespot.com/gamespot/features/video/vg_music/

Interview

Jesper Kyd



S'il y a bien un personnage incontournable dans le milieu de la musique pour jeux aujourd'hui, c'est sans conteste l'ami Jesper Kyd. Né en 1972 à Copenhague, Danemark, il s'est ensuite installé à New York où il a fondé en 1998 la société Nano Studios. Il a sonorisé des titres pour de nombreux éditeurs et développeurs, parmi lesquels Activision, BioWare, Eidos, Electronic Arts, Konami, Microsoft, Sega, Shiny ou encore Take 2. Ses récents travaux incluent Hitman 2, Hitman Contracts, Freedom Fighters et Splinter Cell : Chaos Theory. Kyd a également bossé pour la télévision et le cinéma et reçu de nombreuses distinctions pour son travail.

JOYSTICK : Cela fait maintenant une quinzaine d'années que vous êtes dans le milieu, vous avez donc eu l'occasion de le voir évoluer depuis ses premiers balbutiements. Comment avez-vous perçu cette maturation ?

JESPER KYD : Le processus de création n'a véritablement changé qu'il y a peu. D'un point de vue technique, les plateformes d'aujourd'hui sont plus puissantes et disposent d'une plus grande quantité de mémoire, ce qui signifie que la musique peut être mixée en temps réel et s'intégrer au jeu de manière beaucoup plus interactive. Une autre évolution majeure de ces dernières années a été l'utilisation de musique orchestrale dans les jeux. Une telle technique a été rendue possible par l'avènement de consoles disposant d'un support CD (comme la PlayStation ou la Dreamcast) et l'application de cette technologie au PC. Quand nous avons enregistré la B.O. d'Hitman 2 : Silent Assassin, nous avons pu utiliser un gigantesque orchestre symphonique et cela a surpris pas mal de monde. Ça avait déjà été fait, bien sûr, mais pas très souvent. Aujourd'hui, c'est monnaie courante. Cette année, j'ai d'ailleurs enregistré avec un groupe de 150 musiciens et des chœurs pour un futur projet.

Quel est votre démarche habituelle lorsque vous vous attaquez à la sonorisation d'un jeu ?

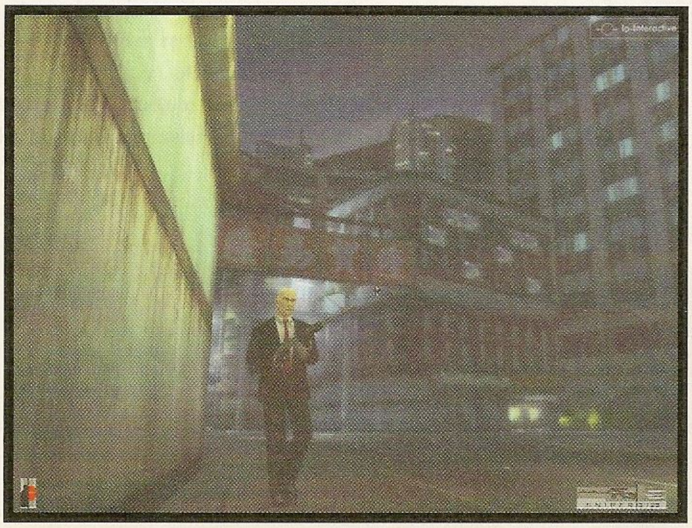
Je travaille en collaboration avec le game designer ou le responsable du son lorsque j'écris mes partitions. Parfois, je m'occupe également de l'implémentation, comme ce fut le cas pour Hitman ou Freedom Fighters. Cela relève généralement d'une expérimentation : on tente des trucs pour essayer de trouver ce qui fonctionne. Et comme je suis aussi un gros joueur, ça m'aide à prendre les bonnes décisions pendant la phase de création. Ça me permet de mieux choisir la manière dont la musique doit être intégrée au jeu. Mais globalement, ma méthode de travail varie d'un projet à l'autre. J'essaie de composer un soundtrack unique pour chaque titre. Je pense que c'est une démarche importante parce que les bandes-son de jeux aujourd'hui ont un peu trop tendance à toutes se ressembler.

Sur quels logiciels travaillez-vous ?

Giga Studio, Cubase et un paquet de « soft-synths » (ndlr : des synthétiseurs logiciels, par opposition aux vraies machines physiques). Je possède également une bonne vingtaine de synthés et de boîtes à rythmes.



Splinter Cell : Chaos Theory

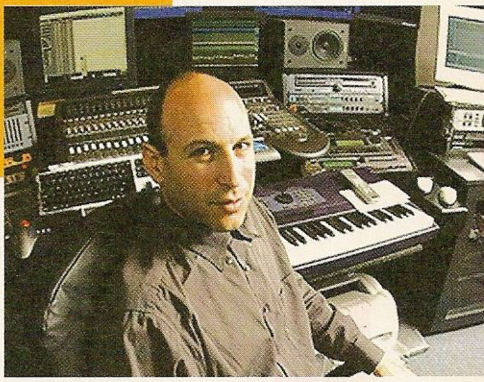


Hitman : Contracts

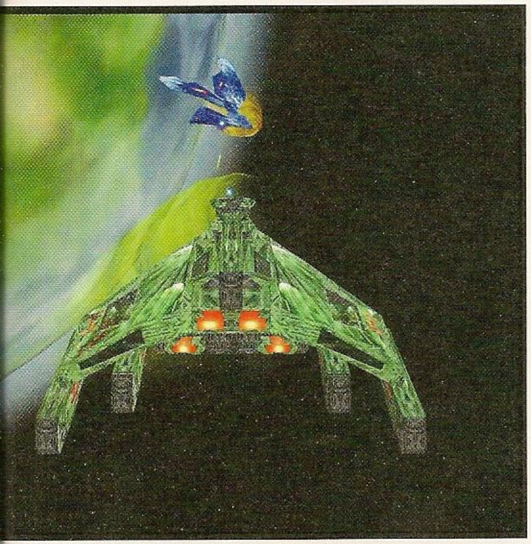
Site Web
www.jesperkyd.com
B.O. préférées :
GTA Vice City et quelques vieilleries sur Commodore 64.
Projet actuel :
Hitman : Blood Money

Inon Zur

Interview



Compositeur d'origine israélienne, Inon Zur a démarré sa carrière pour la télé et le cinéma. Sa première incursion dans le monde du jeu vidéo remonte à 1997, pour la B.O. de Star Trek : Klingon Academy. Plus récemment, il a signé les musiques de Syberia 2, Men of Valor et celles des cinématiques de Prince of Persia : Warrior Within.



Star Trek : Klingon Academy

Site Web
www.inonzur.com
B.O. préférées :
Myst et la série des Warcraft.
Projet actuel :
Top secret.

JOYSTICK : Quel est votre niveau d'implication dans la création d'une bande-son de jeu ?

INON ZUR : D'ordinaire, je joue d'abord au jeu avant de composer la musique, histoire de savoir ce qui collera le mieux pour chaque niveau spécifique. Je prends ensuite en compte les idées et commentaires des développeurs et des producteurs avant de me mettre à l'écriture. Une fois la musique livrée, je m'occupe de calibrer tout ça dans le jeu avec le responsable du son et le producteur.

Quels sont vos outils de prédilection ?

J'utilise Cubase, un des outils les plus répandus. J'y suis attaché parce qu'il est très « user-friendly », intuitif et il s'adapte facilement à ma méthode de travail. Le meilleur outil est celui qui ne vous prend pas la tête d'un point de vue technique et vous laisse vous concentrer sur la composition. C'est ce que Cubase fait pour moi.

Comment approchez-vous la composition d'une bande-son pour un jeu, sachant qu'elle est nettement moins linéaire et séquencée que celle d'un film, par exemple ?

Il faut se concentrer en premier lieu sur l'atmosphère et le feeling d'une scène, plutôt que d'essayer d'en suivre le déroulement à la lettre, étant donné qu'elle peut grandement varier d'un joueur à l'autre. La musique doit décrire le feeling d'un endroit plutôt que de traduire fidèlement ce qui se passe à l'écran. C'est la meilleure manière de contourner l'aspect non-linéaire.

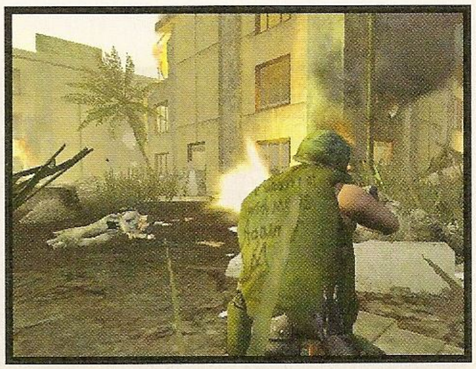
Ce n'est pas un peu frustrant de composer sans trop savoir comment cela va interagir avec l'action à l'écran ?

D'une certaine manière, les jeux vidéo offrent plus de liberté de création que les films. Le compositeur a la possibilité d'écrire tout type de morceau, du moment qu'il dépeint l'atmosphère la mieux adaptée. Dans un film, la musique doit être en parfaite synchro avec l'image. Ce qui, à mon sens, est plutôt une grosse limitation.

Votre manière de travailler aujourd'hui est-elle la même qu'il y a dix ans ?

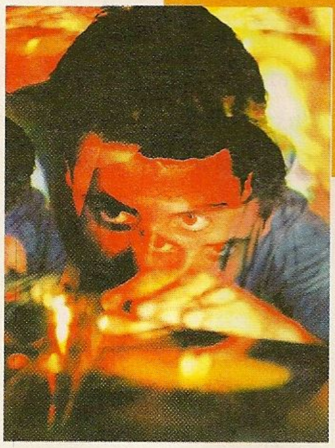
Non, mais la principale évolution concerne surtout l'intégration de la musique plutôt que la composition en elle-même. Les plateformes actuelles me permettent de composer d'une manière très interactive, au contraire des jeux plus anciens qui limitaient mon boulot à de simples loops sur une seule piste stéréo. Aujourd'hui, avec les capacités techniques des nouvelles machines et la quantité de mémoire disponible, on peut utiliser plusieurs pistes simultanément et les mixer entre elles. De cette manière, on peut créer des transitions plus souples entre les différents morceaux, ce qui est un des principaux objectifs de mon travail.

Men of Valor



Apôtre du bidouillage et du découpage sonore, Amon Tobin est surtout connu dans le milieu de la musique électronique. Remarqué en 1997 par le mythique label Ninja Tune, il a signé depuis quelques albums majeurs qui ont fait sa renommée. Le plus marquant reste sans conteste Supermodified, croisement inspiré entre jazz moderne, trip hop et musique électronique. Repéré par le responsable musical d'Ubisoft, il vient de terminer la bande-son du prochain Splinter Cell : Chaos Theory, sa première incursion dans le monde du jeu vidéo.

Interview



Amon Tobin

JOYSTICK : C'est votre première participation à la création d'un jeu. Comment s'est passée la collaboration avec Ubisoft ?

AMON TOBIN : J'avais envie de faire quelque chose comme cela depuis un moment, mais je n'étais pas sûr de pouvoir laisser d'autres personnes s'impliquer dans mon processus de composition. Honnêtement, je n'avais vraiment pas imaginé disposer d'une telle liberté de création. Ça a été une excellente surprise. Ça s'est très bien passé avec Ubisoft, en grande partie parce qu'ils m'ont engagé pour faire ce que je sais faire et pas pour essayer d'émuler autre chose. Ils ont pris un vrai risque et c'est plutôt cool.

JOYSTICK : Qu'est-ce qui vous a intéressé dans la création d'une bande-son originale pour un jeu ?

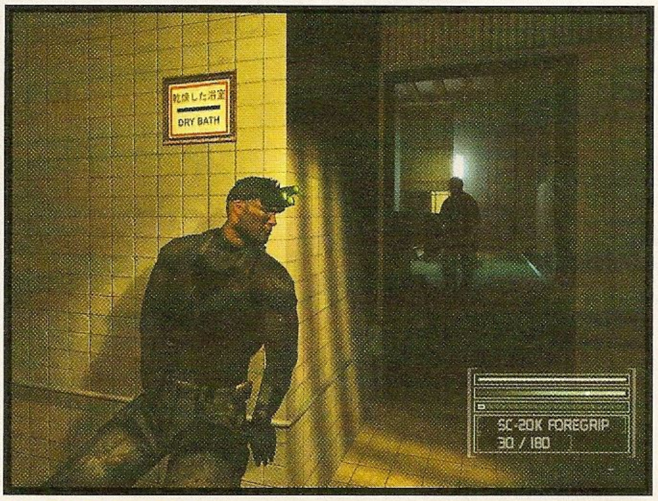
Amon Tobin : J'avais envie de voir si ma musique pouvait fonctionner en tant que partie d'une histoire plus vaste. L'idée d'aider à la création d'un environnement crédible dans un jeu est très excitante parce qu'on dispose aujourd'hui de la technologie nécessaire pour le faire. Et le niveau d'interaction dont disposent les joueurs avec le monde virtuel est plus tangible que dans n'importe quel autre média.

JOYSTICK : Comment avez-vous travaillé avec l'équipe de développement ?

Je recevais des vidéos des testeurs en train de jouer, ce qui me permettait d'avoir une bonne idée de ce qui se passait dans l'histoire. Je les importais dans mon séquenceur et je composais de la même manière que je l'aurais fait pour un film, en suivant l'action à l'écran. J'ai globalement approché l'univers du jeu comme s'il s'agissait d'un film d'espionnage. En fait, ma musique pour SC ressemble à une bande-son des années 70, mais avec une optique futuriste.

JOYSTICK : Qu'avez-vous tiré de cette expérience ? En quoi cela va-t-il influencer vos compositions futures ?

C'était une expérience totalement différente de mes compositions sur disque. J'ai dû apprendre de nouvelles techniques et celles-ci vont certainement avoir une influence sur mes productions futures, notamment d'un point de vue technique.

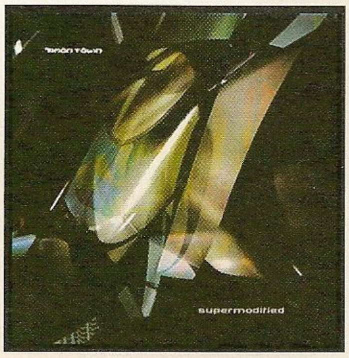


Splinter Cell : Chaos Theory.

Site Web
www.amontobin.com
B.O. préférées :
Les films d'espionnage des années 70.
Projet actuel :
Splinter Cell : Chaos Theory.

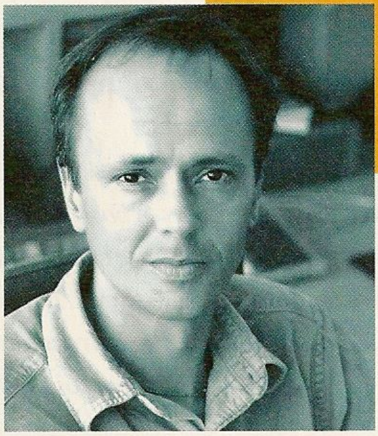
Supermodified

Sur cet album (sans doute le plus abouti à ce jour), on retrouve déjà une forte orientation « bande-son ». Pillant sans vergogne des boucles de sons dans ses nombreuses influences, Amon Tobin recrée ici une véritable bande originale pour un film... qui n'existe pas ! Nul doute que cette approche, perceptible tout au long du disque, a été à l'origine de l'intérêt que lui a porté Ubisoft. Si vous ne connaissiez pas le bonhomme, on vous recommande chaudement de filer rendre une petite visite à votre disquaire préféré pour y jeter une oreille. Comme dirait Fumble, ça délatte le plancher.



Interview

Sylvain Brunet



Directeur artistique des studios Ubisoft à Montreuil, Sylvain Brunet roule sa bosse depuis neuf ans dans le milieu du jeu vidéo, avec à son actif des titres comme Rayman, Far Cry, Beyond Good and Evil, la série des Tom Clancy et les Prince of Persia.

JOYSTICK : Musique de jeu et musique de film, même combat ?

SYLVAIN BRUNET : Pour un jeu, la méthode de travail pour la création est très similaire à celle d'un film. On définit une couleur générale et on décline ensuite une palette musicale d'actions et d'émotions suivant ce qu'on veut faire ressentir au joueur par le biais de son avatar. On suit les compositions musicales au jour le jour avec le compositeur et la phase de mixage, qui a lieu dans nos studios, est également essentielle. Elle détermine la tonalité finale de chaque musique. C'est un vrai travail d'équipe. L'intégration de la bande-son se fait au fur et à mesure de la composition. C'est un long travail avec des centaines de boucles qu'il faut caler et éditer dans le moteur son du jeu. C'est seulement à ce moment qu'on peut juger de l'efficacité des musiques.

Quels sont les outils que vous utilisez ?

Pour nos studios son, nous disposons d'une console de mix, de deux systèmes Protools (Digidesign), d'un système de monitoring Quested en 5.1 et d'un rack d'effets plutôt bien garni. Nous mixons donc dès à présent certains de nos jeux en Dolby et 5.1. L'avantage de travailler avec un système entièrement numérique est bien évidemment la qualité de rendu finale, mais aussi le fait de pouvoir revenir très rapidement sur un projet ou mix précédent. Les compositeurs travaillent en grande partie sur Logic (Apple), un séquenceur midi, audionumérique très professionnel. Pour le « scoring », la plupart sont équipés du fameux soft Gigasampler sur PC qui permet la restitution de son d'orchestre avec une très belle qualité. Tout ce matériel reste une référence dans le milieu de la composition de films, de séries ou de disques.

Comment vous affranchissez-vous de la non-linéarité relative des jeux, par rapport par exemple au cinéma ?

Tout dépend du type de jeux. Certains supportent cette linéarité (comme les courses de voitures), alors que d'autres sont plus délicats (les RPG, notamment). Dans ce cas, nous travaillons par « tableaux » ou thesaurus. Nous nous concentrons donc plus sur les émotions musicales liées aux différents personnages, que sur la linéarité de l'environnement scénaristique. Ainsi, il nous arrive d'attribuer des types d'instruments, des gimmick ou des thèmes musicaux à des personnages du jeu.

À votre avis, à quoi ressemblera le boulot de compositeur pour jeu dans le futur ?

Je le vois se rapprocher de la production cinématographique, aussi bien du point de vue des moyens mis en œuvre que du côté « production hollywoodienne ». Je pense que nous allons de plus en plus travailler avec des personnes qui ne sont pas issues du jeu vidéo, mais d'autres medias. Mes attentes sont un jour de pouvoir jouer à qualité égale avec les meilleures B.O. de films !

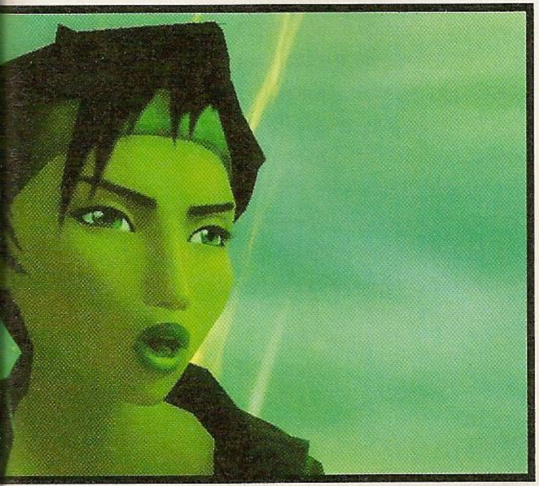
Site Web
n/a

B.O. préférées :
Metal Gear Solid.

Projet actuel :
Projets AAA, encore très... secrets...



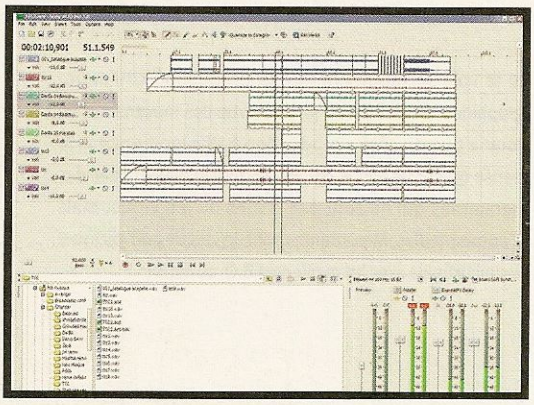
Prince of Persia : l'âme du guerrier



Beyond Good & Evil

LES SOFTS QUI VONT FAIRE PLAISIR À VOS VOISINS

Alors, ça y est ? Vous avez dévoré les interviews de ces passionnés et ça vous a donné envie de franchir le pas ? Pas de problème, on a pensé à vous. Vous trouverez dans les deux prochaines pages une petite sélection non exhaustive de quelques outils disponibles pour laisser libre cours à votre créativité. Il y en a pour tous les budgets, du soft complètement gratuit au mastodonte à plusieurs centaines d'euro-brouzoufs. Faites votre choix et contactez votre banquier, c'est votre talent qui le réclame…



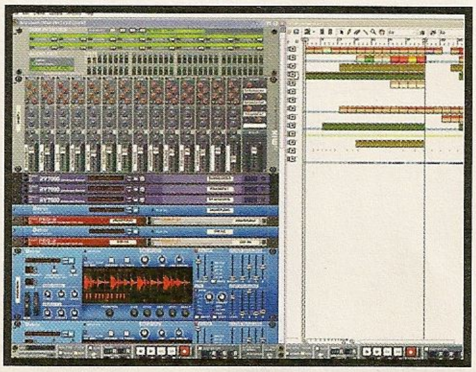
ACID PRO 5.0

Sans conteste le soft le plus accessible pour le novice, Acid fonctionne sur le principe des « loops », boucles sonores qu'on peut intégrer sur un séquenceur multipiste et qui permet très facilement de composer ses propres morceaux sans aucune connaissance du solfège. Très simple d'emploi, le bébé de Sony en est à sa cinquième itération. Au menu de cette nouvelle version : intégration avec de la vidéo, effets DirectX, support des plug-in VST, « groove mapping » (qui permet de caler parfaitement vos loops sur le tempo) et encore bien d'autres outils indispensables. Le logiciel permet, en outre, de modifier le tempo d'un morceau sans affecter la tonalité des sons, grâce à du « time-stretching » en temps réel. Sa version gratuite, Acid Xpress, dispose de fonctionnalités plus limitées mais permettra aux budgets serrés de mettre la main à la pâte. Acid dispose également d'une communauté très active (www.acidplanet.com) où l'on peut régulièrement participer à des concours de remixes pour des artistes célèbres (Bowie, Madonna, Depeche Mode) ou télécharger des banques de sons libres de droit.

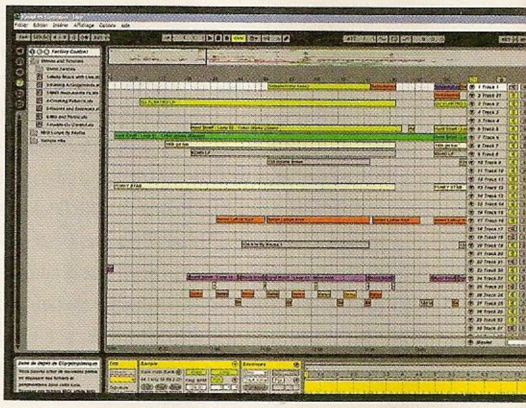
ÉDITEUR : Sony Media Software
PRIX : environ 300 euros
SITE WEB : mediasoftware.sonypictures.com/products/acidfamily.asp

REASON 2.5

Après s'être attaqué au monde des soft-synths de bien belle manière avec Rebirth, un émulateur officieux du célèbre TB-303 de Roland (le fameux son « acid « des tracks electro), Propellerheads a carrément révolutionné le concept il y a quelques années en lançant Reason. Véritable studio virtuel, intégrant console de mixage, effets divers, sampler, synthés analogiques, le joujou est sans conteste le plus intuitif de sa catégorie. Présentant tous les instruments de manière réaliste, il permet une navigation aisée entre les différents appareils, « comme en vrai » et dispose d'un séquenceur intégré. Compatible avec le protocole ReWire (qui lui permet notamment de s'intégrer à d'autres softs, comme Cubase ou Live), il représente à l'heure actuelle le meilleur rapport qualité/prix dans le domaine. La version 3.0 est actuellement en phase de beta-test et devrait une fois encore placer la barre très haut. Pour info, il existe une version « light » livrée en bundle avec d'autres produits, baptisée Reason Adapted, qui permettra aux moins fortunés de s'essayer à la composition sans mettre leur compte en banque dans le rouge.



ÉDITEUR : Propellerheads Software
PRIX : environ 250 euros
SITE WEB : www.propellerheads.se

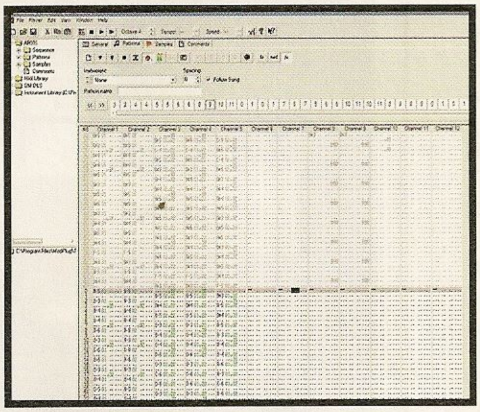


ABLETON LIVE 4.0

Proposant un séquenceur multipiste, à la philosophie proche de celle de son pote Acid, Live dispose également d'un mode « session » qui permet de jouer très facilement ses compositions en « live » (d'où le nom) en agissant directement sur les boucles de sons en temps réel. L'optique du logiciel est de se concentrer sur l'improvisation : vous sélectionnez vos sons, vous lancez la machine, vous expérimentez et au fur et à mesure de ces tâtonnements, quand votre création prend forme, le soft vous permet de garder facilement une trace des passages que vous jugez intéressants. Plus la peine donc de se prendre la tête pendant une longue phase de mise en place, tout est fait ici pour que votre talent s'exprime sans contrainte et avec la plus grande spontanéité possible. Comme ses petits copains, il est également compatible avec les plug-in DirectX et VST. Moins intuitif qu'Acid, il conviendra plutôt à des musiciens qui ont déjà une certaine expérience de la composition sur PC.

ÉDITEUR : Ableton Software
PRIX : environ 380 euros
SITE WEB : www.ableton.com





Kristal Audio Engine

Excellente surprise que ce Kristal Audio Engine, qui vient narguer Acid et Live sur leur propre terrain de jeu. À la seule différence qu'il est lui entièrement gratuit pour qui veut s'essayer à la compo durant ses temps libres (un petit paiement est par contre exigé en cas d'utilisation professionnelle, mais ça reste tout à fait correct). Le soft ne dispose pas de la pléthore de fonctions de ses aînés, mais offre néanmoins des outils complets pour réaliser ses propres petites créations : séquenceur 16 pistes, compatibilité VST, mixage en 32 bit et 192 KHz, déjà bien assez pour produire votre première symphonie. Si vous voulez mettre le doigt dans l'engrenage de la musique assistée par ordinateur, c'est clairement le soft à essayer.

ÉDITEUR : Kreatives Group
PRIX : freeware
SITE WEB : www.kreatives.org

Joystick à voir sur le DVD-Rom

Cubase SX

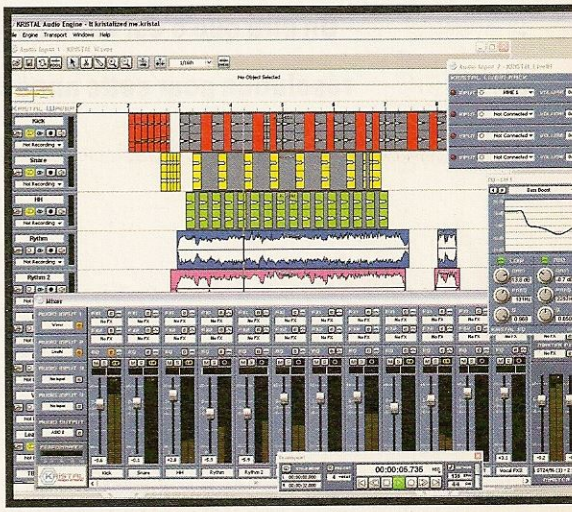
La gamme Cubase est sans conteste la plus prisée dans le milieu professionnel. Très complet, Cubase SX est un séquenceur MIDI qui, grâce aux plug-in VST, se transforme en studio virtuel. Doté de fonctionnalités puissantes, d'une architecture robuste et d'une interface paramétrable à l'envi, ce produit aux frontières de la perfection a aussi un prix en conséquence. Cubase gère également la norme ReWire qui vous permettra de piloter d'autres softs (comme Live ou Reason) directement à l'intérieur de son séquenceur interne. Pour les budgets plus serrés, on conseillera plutôt les versions SE ou SL, aux fonctionnalités plus limitées. Sans conteste « ZE » référence en matière de création musicale sur PC, mais qui nécessite un gros investissement en temps pour se laisser totalement dompter.

ÉDITEUR : Steinberg
PRIX : environ 800 euros
SITE WEB : www.steinberg.de

Modplug Tracker

Si vous avez connu la période faste des demo-parties et de l'Amiga, le mot « tracker » doit éveiller en vous une vague de bons souvenirs. Plus proche d'un outil de programmation que d'un vrai séquenceur, Modplug Tracker vous permettra de bidouiller vos premiers tracks pour pas un rond. L'approche est radicalement différente de celles des soft-synths modernes, mais une fois la phase d'apprentissage passée, il y a véritablement moyen d'atteindre le niveau des productions commerciales (Jesper Kyd s'est fait un nom dans sa jeunesse avec ce genre d'outils). La compo relève parfois du bidouillage pour parvenir à ses fins, cependant avec un peu de persévérance (et beaucoup de talent), il n'est pas du tout exclu que vous puissiez en tirer plus que des couinements inintéressants.

ÉDITEUR : Modplug
PRIX : freeware
SITE WEB : www.modplug.com



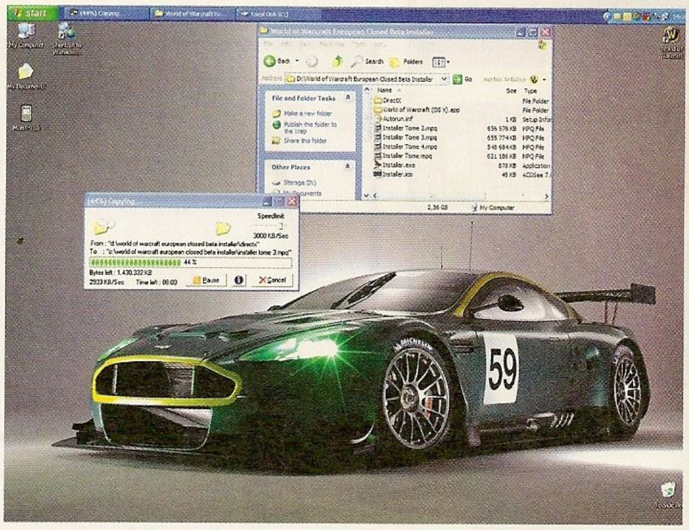
Remerciements

Un grand merci à tous les gens qui m'ont aidé à réaliser ce dossier : Jesper Kyd, Richard Jacques, Inon Zur, Amon Tobin, Pascal et Alex chez Ubisoft, Sylvain Brunet et Crapule (illustration d'ouverture). Remerciements tout particuliers à Greg O'Connor-Read, pour son assistance plus que précieuse.

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Les fêtes ne sont pas loin et j'ai décidé de vous gâter. Non pas avec des chocolats, c'est très surfait : je vous propose des utilitaires qui sentent bon le sable chaud, ça fera du bien avec le temps qu'il fait. Et une fois n'est pas coutume, je vous ai déniché un logiciel pour réveiller l'esprit créatif qui sommeille en vous. On dira que c'est votre bonne résolution pour cette année…



Un jour, elle sera mienne, un jour…

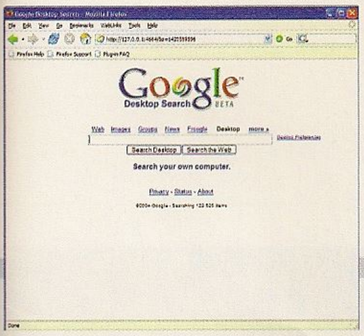
TotalCopy

- VERSION : 1.20
- ÉDITEUR : Bjorn Gulliksen
- LICENCE : Freeware
- URL : www.ranvik.net/totalcopy/

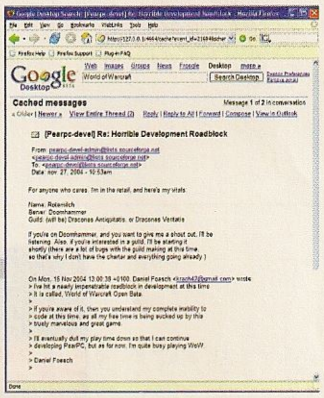
Qu'il est loin le temps de mon premier disque dur de 63 Mo… Parce que si leur taille a augmenté, celle des fichiers est également partie en flèche. Il n'est plus rare d'avoir sur son disque des fichiers de plusieurs centaines de méga, voire de quelques gigaoctets. À manipuler cela peut faire peur, surtout à ce froussard d'explorateur Windows. S'il s'est nettement amélioré avec XP dans sa capacité à traiter de gros volumes, il est loin d'être parfait. Impossibilité de mettre en pause une longue copie, plantage lors d'accès réseau lorsque la source n'est plus accessible… Des limitations qui ne sont pas nouvelles mais que Microsoft peine à combler. Pas grave, voici qu'arrive TotalCopy, un logiciel gratuit capable d'effectuer des copies et des déplacements de fichiers. Il s'intègre à l'explorateur Windows : d'un clic droit vous pouvez choisir de l'utiliser ou non pour vos transferts. Il permet d'effectuer des pauses sur les copies, voire même de les reprendre en cas de plantage du système. Autre nouveauté appréciable, il indique la vitesse des transferts et permet même de les limiter. Cela peut être très pratique dans certains cas où les déplacements ralentissent d'autres tâches plus critiques, comme la lecture d'une vidéo ou la gravure d'un CD ou d'un DVD. Il se paye en prime le luxe d'être plus rapide que l'explorateur lorsque l'on copie de multiples petits fichiers (une tâche qui déplaît fortement à tous les Windows) ou lorsque l'on effectue des transferts par un réseau. Un petit logiciel qui se rend vite indispensable sans pour autant nous prendre en otage. Un must.



Par défaut, TotalCopy ne va pas limiter la vitesse de transfert.



Un petit air familier ?



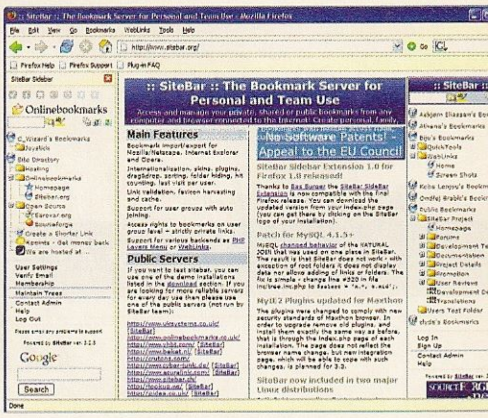
Google Desktop Search est même capable d'effectuer des recherches instantanées dans vos e-mails Outlook.

Google Desktop Search

- VERSION : 2.00
- ÉDITEUR : Google
- LICENCE : Freeware
- URL : http://desktop.google.com

Une des fonctionnalités clefs du prochain Windows devait être WinFS, un système de fichiers « intelligent » sur lequel on pourrait effectuer des recherches instantanées. De quoi donner envie de faire la mise à jour vers Longhorn… Seulement voilà, cette fonctionnalité est passée à la trappe et a été repoussée vers 2010. Juste à temps pour Duke Nukem Forever, me dit-on. Pendant ce temps, Apple va proposer dans MacOS X 10.4 la même fonctionnalité avec un poil d'avance. Déjà qu'ils ont une version de World of Warcraft pour Mac, il faudrait qu'ils se calment, ces gens-là, c'est mal de nous piquer toutes nos bonnes choses. Forcément tous les amis de trente ans de Microsoft s'y mettent et c'est Google, le dernier arrivé, qui vient se moquer de l'entreprise de Billou avec un freeware baptisé Google Desktop Search. Le concept est tout simple, c'est le moteur de Google en local sur votre machine, le tout consultable à partir de votre navigateur. Il ne faudrait pas que vous soyez dépaysés, vous comprenez… Dans une version adaptée, il est capable d'effectuer des recherches instantanées au sein de votre courrier électronique, de vos documents, de vos bookmarks et bien entendu sur l'intégralité de vos fichiers. Certains lui reprocheront de pouvoir contourner la sécurité de Microsoft pour accéder aux autres ordinateurs de votre réseau, mais très franchement on s'en moque un peu. Google Desktop Search est un concept original qui arrive à remplacer agréablement les fonctionnalités de recherche limitées de Windows.

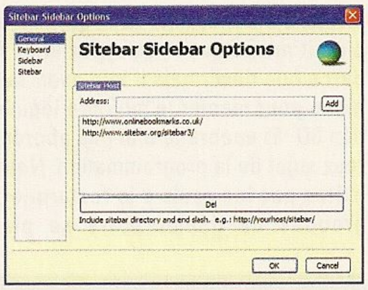
Notez que Sitebar est même capable d'afficher les Favicon. C'est un coup bas pour Internet Explorer vu comment il ne les affiche pas neuf fois sur dix…



Sitebar

- VERSION : 3.2.6
- ÉDITEUR : Ondrej Brablc
- LICENCE : Freeware
- URL : www.sitebar.org/

L'informatique nous entoure de plus en plus, chez nous, au travail, en voyage ou chez des amis, il y a des PC partout. Et on a toujours un super-site en bookmark à montrer. Sauf qu'ils sont rangés tranquillement chez nous ces liens, sans moyen d'y accéder. C'est frustrant, presque autant que de perdre tous ses favoris après une réinstallation un peu trop sauvage de Windows. Il semblait impensable qu'un problème aussi simple et universel ne soit toujours pas résolu en cette fin d'année 2004. Sitebar propose une solution assez magnifique qui regroupe tout ce que l'on pouvait espérer d'une gestion en ligne de bookmarks. Il est disponible sous la forme d'un serveur pour les entreprises et ceux qui souhaitent créer leurs groupes entre amis, mais on se contentera d'utiliser un des nombreux sites qui se proposent de nous les héberger gratuitement. Pour la consultation, de nombreux plug-in existent pour vos brouteurs, que vous ayez le mauvais goût de toujours utiliser Internet Explorer ou que vous soyez un être raffiné façon Firefox. Et il y a même de quoi faire pour les âmes perdues qui utilisent Opera. Une interface permet de gérer ses bookmarks comme s'ils étaient en local sur votre machine et l'on peut se connecter en simultané à plusieurs sources. Liens privés, publics ou partagés en groupe, Sitebar permet toutes les fioritures. À essayer d'urgence.

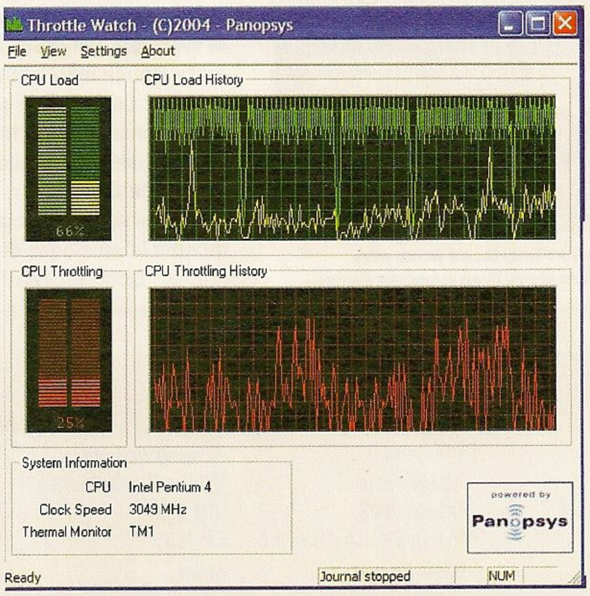


L'extension Firefox est un modèle de rapidité. Il est possible en prime d'ajouter autant de serveurs de bookmarks que l'on souhaite.

Throttle Watch

Je sais, Throttle Watch est le genre d'application qui ne sert typiquement que l'été, quand les PC tombent plus vite que les mouches. Mais que voulez-vous, chez Joystick on assume notre côté rebelle. Avec les Pentium 4, Intel a introduit des mécanismes de protection pour éviter que vous cramiez votre trop chère nouvelle acquisition. Ils emploient deux méthodes bien distinctes selon le modèle que vous avez acheté : sur le socket 478, le processeur se met en pause quelques microsecondes pour faire baisser la température, alors que sur le socket 775, c'est le coefficient multiplicateur qui est réduit. Un peu comme le Cool'n Quiet d'AMD ou le SpeedStep des Pentium III. Pour l'utilisateur, c'est bien entendu totalement imperceptible, au point que l'on ne sait pas si son processeur a vraiment trop chaud. Heureusement que Panopsys a pensé à tous les maniaques du monde avec Throttle Watch, une petite appli qui vous indique en temps réel les prises de RTT de votre processeur. J'ajouterai qu'il est gratuit et qu'il ne met pas le boxon dans votre base de registres. À conseiller à tous les possesseurs de processeurs Intel paranoïaques. Quoi ? Comment ça ils le sont tous un peu ?

- VERSION : 1.0
- ÉDITEUR : Panopsys
- LICENCE : Freeware
- URL : www.panopsys.com/throttlewatch.htm



En plus de l'utilisation CPU qui apparait en vert, on peut voir en temps réel en rouge les moments d'absence de son processeur.

Des Utilitaires à la Mode

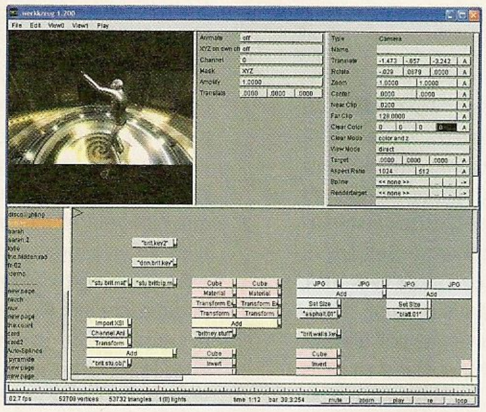
PAR C_WIZ

.werkkzeug1

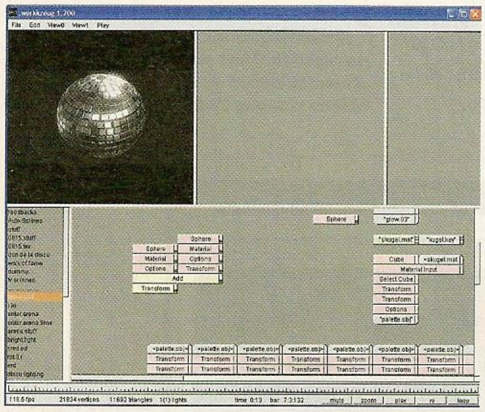
Tous les mois, je vous propose des logiciels pour vous faciliter la vie, des softs qui vous font gagner du temps ou qui rendent l'utilisation de son PC plus agréable. En clair, des outils de fainéants. Je ne juge pas, après tout c'est moi qui vous fournis. Mais un PC, cela peut également servir à être créatif et à faire des choses par soi-

- **VERSION :** 1.2
- **ÉDITEUR :** FarbRausch
- **LICENCE :** Freeware
- **URL :** www.theprodukkt.com/

même. J'entends déjà ceux qui vont me dire que c'était mieux avant, que tout était plus simple parce que désormais il faut avoir fait polytechnique pour manier le moindre logiciel de création 3D. Et encore je n'ai pas abordé le douloureux sujet de la programmation. Notez que vous n'êtes pas les seuls à le remarquer, même les groupes de demomakers se plaignent du

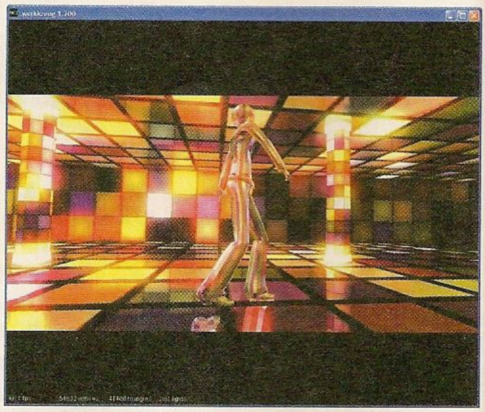


Tout se règle par le biais de la Timeline, y compris les mouvements de caméras.



Il faudra s'habituer à l'interface à peine plus conviviale qu'un bon vieux Protracker sur Amiga...

manque d'enthousiasme des jeunes pour cet art perdu des démos, ces petits fichiers de quelques kilooctets qui contiennent des effets graphiques à faire pâlir le moteur de Half-Life 2 (avec en prime les temps de chargement en moins, si vous voyez ce que je veux dire...). Des pratiques complexes qui nécessitent de sérieuses bases de programmation et une dévotion de tous les instants. Forcément, ça limite bien le profil des gens qui s'intéressent à la chose, surtout si vous avez précommandé World of Warcraft. Cela veut-il dire pour autant que cet autre monde merveilleux vous sera fermé à tout jamais ? Le groupe FarbRausch à qui l'on doit des démos particulièrement alléchantes (je vous conseille l'excellentissime Popular Demo), a mis à la disposition du grand public .werkkzeug1, un soft qui remporte de très loin la palme du nom le plus naze de l'histoire de la rubrique matos. Bon, en réalité on me souffle dans



Une prévisualisation en temps réel avec éclairages complexes, profondeur de champ et blooming. Avouez que ça en jette...

l'oreillette que cela veut tout simplement dire « outil » en allemand avec une faute d'orthographe en prime. C'est en effet l'outil de création que ce groupe a utilisé pour bon nombre de ses œuvres et qui est désormais mis à la disposition de tout le monde. De quoi faire grincer quelques dents dans ce petit milieu qui, tel Garcimore, n'a pas trop envie de révéler tous ses secrets au grand public. Mais laissons-leur les querelles pour apprécier le bijou. Textures, modèles 3D, effets pré-programmés et même pixel shaders, tout y passe. L'interface a ce petit côté désagréable du Workbench qui nous prouve que les développeurs sont des Amigaïstes refoulés (ndCaf : donc des gens biens). Personne n'est parfait (ndCaf : tu passeras dans mon bureau toi) et l'on saura faire avec : les démos se créent en assemblant des objets et des effets graphiques autour d'une timeline. Avec des prévisualisations en temps réel du résultat. Il faudra passer par quelques heures de lecture de tutorial pour apprendre à s'en servir, mais le jeu en vaut la chandelle. Un outil magique, qui je l'espère, révèlera des passions et fera naître des ambitions chez les artistes en herbe. Parce que vous êtes tous des stars.

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
- BSPlayer 1.0
- Zoom Player Pro 4
- WMP 9

Lecteurs audio :
- iTunes 4.7
- Winamp 5.06
- Foobar2000 0.8.3
- Deliplayer 2.0

Mailreaders :
- Outlook 2003
- Mozilla Thunderbird 1.0

NewsReader :
- 40tude Dialog 2.0.11.1
- Gravity 2.5
- Xnews 6.08

Pagers Internet :
- Trillian Pro 3 (Alpha)
- ICQ 2004
- MSN 7
- XFire

Anti lourds :
- Spamihilator 0.9.8.4
- POPFile 0.21.1
- AdAware 6

Downloaders :
- FlashGet 1.65

Customisation :
- Desktop Sidebar 1.04.86
- StyleXP 2.0
- Y'Z Dock 0.8.3
- MobyDock DX 0.87b

Clients FTP :
- FlashFXP 3.01
- FileZilla 2.2.6
- SmartFTP 1.0.981

Browsers Web :
- Mozilla Firefox 1.0
- Netcaptor 7.5.3

Browsers d'images :
- ACDsee 7.00
- Xnview 1.66

Tweakers :
- X-Setup Pro 6.6
- Startup Control Panel 2.7
- Customizer XP 1.8.5

Quoi de Neuf

par Caféine

Nintendo DS

Elle est grosse, pas très jolie mais vous allez passer des heures formidables avec. Non, ce n'est pas votre meilleure amie secrètement amoureuse de vous, c'est la nouvelle console portable de Nintendo. Tellement nouvelle qu'elle ne sera disponible chez nous qu'aux alentour de mars 2005, mais Keem (de Joypad) a bravé le rude climat canadien pour m'en ramener une bien à moi. Premier constat : elle est aussi moche en vrai qu'en photo. La coque plastique n'est pas vraiment classe, la prise en main est tellement légère (275 grammes) qu'on pourrait penser que la console est vide et la liste des jeux au dos de la boîte américaine ne fait pas franchement léviter d'impatience.



Une pression sur le bouton Power plus tard, on se tait. Dès le logo, Nintendo annonce la couleur : exit le *twiiiing cling* de la GBA. La DS se veut plus adulte et l'affichage impeccable des deux écrans de 7,6 cm de diagonale permet d'apprécier la classe du nouveau logo. Quelques réglages plus tard, on découvre les fonctions embarquées du produit. La DS offre quelques nouveautés assez bluffantes. Non pas l'alarme, même si ça peut dépanner. Mais le pictochat en revanche, ça va ruiner réunions de travail et cours de pas mal de monde. Le principe est simple : comme la console est WiFi, capable de se connecter sans fil à ses congénères dans un rayon de 30 m maximum, Nintendo a pensé à intégrer dedans une sorte de messagerie instantanée. On peut dessiner, envoyer son œuvre, reprendre et modifier celles qu'on reçoit, etc. On écrit avec le stylet qui est rangé dans la coque, comme avec un PDA, la reconnaissance d'écriture en moins (un clavier virtuel complet est là pour pallier le problème). Simple et redoutable. Autant l'avouer, j'étais loin d'être convaincu par cette histoire d'écran tactile. Mais la démo de Metroid fournie avec la console nord-américaine suffit à prouver que c'est tout simplement une idée de génie. La DS est en effet livrée avec une dragonne qui comporte un petit bout de plastique ridicule. On noue une extrémité à la machine et l'autre va aller sur votre… pouce. Le bout de plastique devenant un patin de protection entre votre doigt gras et l'écran. Dans le cas de Metroid, l'apport de ce système au gameplay est instantané : on vise avec le pouce, on se déplace avec la croix, on tire avec les gâchettes de la tranche. On retrouve pratiquement l'aisance du combo clavier/souris ! L'écran du bas affiche la carte du niveau et des boutons pour changer le mode de tir ou morpher son personnage en balle. Sur Mario 64 DS, une pléthore de petits jeux viennent exploiter l'écran tactile avec brio. Les concours de Hi-Scores qui fusent à la rédac' sont la preuve qu'il ne faut pas forcément des graphismes 3D de la mort pour accrocher les joueurs. Ça tombe bien, techniquement la DS n'offre rien de révolutionnaire, juste ce qu'il faut pour être un produit en adéquation avec la demande des joueurs : batterie Li-Ion pour une autonomie suffisante (une dizaine d'heures max), une 3D correcte sans plus (genre N64) et une compatibilité totale avec la GBA. Sans oublier une mise en veille automatique de votre jeu quand vous fermez la console. La grande classe.

FABRICANT : NINTENDO
SITE WEB : **WWW.NINTENDO.COM**
PRIX : ENVIRON 180 EUROS



Le pictochat, le futur cauchemar des profs.



La démo de Metroid sur DS est la preuve que l'écran tactile était une grande idée.



Mario Kart DS, en réseau. Je sens que Joypad va bientôt sortir en retard…



Vu le succès d'Advance Wars, la suite sur DS devrait faire vendre encore plus de machines.

Viewsonic VP171b

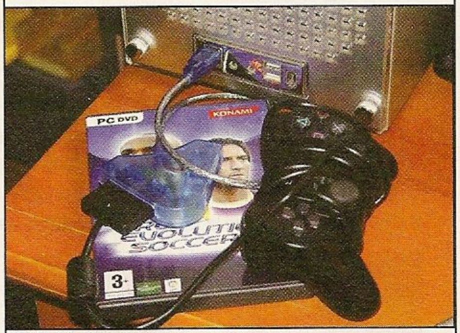
Les lecteurs attentifs trouveront sûrement que cet écran ressemble étrangement à un modèle déjà testé dans ces pages. En fouillant un peu, ils retrouveront même l'article et s'apercevront avec



surprise que le nom est identique ! L'astuce ? Ce modèle homonyme est maintenant équipé d'une dalle 8 ms. Le reste ne change pas mais du coup, cette nouvelle version arrive à améliorer un produit déjà excellent. La dalle AU Optronics 8 ms fait des merveilles et le design de Viewsonic n'a pas pris une ride. On bénéficie du même pied articulé dans tous les sens (y compris en hauteur), on peut basculer l'écran en mode portrait (A4) et le tout pour un prix pas du tout excessif comparé à des modèles bien plus basiques côté ergonomie. Comme sur son grand frère, quelques réglages sont nécessaires pour que l'image restitue les couleurs fidèlement (par défaut l'écran est trop lumineux), mais on obtient facilement un résultat plaisant. Côté jeux, la différence avec le modèle d'il y a quelques mois est flagrante. Avec un World of Warcraft tout est parfait : les couleurs sont vives, la rémanence totalement absente. Il faut tester du FPS musclé pour voir un chouïa de traînées apparaître. Sur Counter-Strike Source, UT2004 ou Urban Terror, ça n'empêche absolument pas de faire des headshots et d'apprécier le décor même si ce n'est pas encore la perfection d'un CRT. À moins d'être un puriste intraitable, ce VP171b (aussi disponible en VP171s, couleur argent) est largement apte à satisfaire les joueurs exigeants. Dernier détail : pour être certain de mettre la main sur le dernier modèle, vérifiez bien que l'autocollant 8 ms (gros et immanquable) est sur le carton !

FABRICANT : VIEWSONIC
SITE WEB : **WWW.VIEWSONIC.COM**
PRIX : ENVIRON 480 EUROS

Super Dual Box



Impossible de trouver un pad USB pour PC qui vous satisfasse ? Arrêtez de chercher ! L'utilisation actuelle principale d'un pad étant de jouer à PES4, autant utiliser celui de la PS2 vu que le gameplay du titre de Konami a pratiquement été créé autour de la disposition de ses boutons. Le Super Dual Box est le meilleur adaptateur PS2/USB que vous puissiez trouver. Pas cher, utilisable sans drivers (c'est même conseillé), il permet de brancher deux pads PS2 en gérant tous les sticks analogiques correctement. Vous trouverez ce produit sur beaucoup de sites de vente par correspondance, j'en donne un connu des amateurs d'imports sur console pour l'exemple.

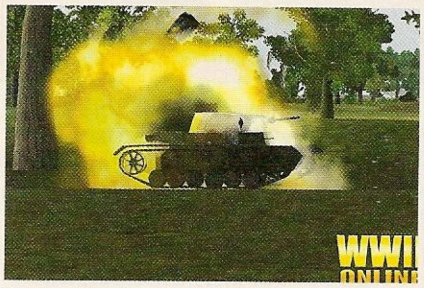
FABRICANT : QUELQUE PART EN CHINE
SITE WEB : **WWW.PLAY-ASIA.COM**
PRIX : ENVIRON 15 EUROS

World War II Online

VOUS N'AURIEZ PAS UN EURO OU DEUX ? C'EST POUR PATCHER..



Ce MMORPG permettant aux joueurs d'évoluer au cœur de la Deuxième Guerre mondiale se voit attribuer une nouvelle grille de tarifs. En fait, la réelle nouveauté est la venue d'un prix annuel s'élevant à 99,99 dollars puisque le prix de l'abonnement mensuel n'a pas bougé d'un cent, 12,99 dollars. Cette somme paraît élevée au premier abord, mais elle permet d'économiser pas moins de 50 dollars sur l'année. C'est tout de même très rentable pour les accrocs au titre. Pour aider les développeurs à sortir de grosses améliorations pour le jeu, vous pouvez aussi participer au programme de soutien qui se divise en trois niveaux façon médaille olympique. Pour le Bronze, il faut s'orienter vers l'option d'abonnement annuel à 159,99 dollars. Vous aurez en plus le remerciement des développeurs et pourrez apparaître avec un qualificatif spécial sur le forum officiel. Ça revient cher pour faire le kéké online et avoir un merci. En même temps, c'est une donation, on ne vous oblige à rien. Pour l'Argent, il faut faire une contribution de 500 dollars qui vous permettra d'obtenir une plaque gravée à votre nom sur le pont de Dinant. Quant à obtenir l'Or, il faudra débourser 1000 dollars de dons. Vous aurez alors droit à tous les avantages du Bronze et de l'Argent plus une statue de votre choix, avec le message de votre choix, à placer sur la carte. Pour ce prix, je peux avoir un orc au milieu d'un champ de bataille avec l'inscription « vive WoW » ?



ÉDITO

EN VOILÀ UNE ANNÉE QUI COMMENCE BIEN POUR TOUS LES INSOMNIAQUES, CÉLIBATAIRES ENDURCIS ET AUTRES GEEKS. CE BON VIEUX CITY OF HEROES SORT ENFIN EN FRANCE, WORLD OF WARCRAFT POINTE LE BOUT DE SON NEZ EN EUROPE (FIN JANVIER NORMALEMENT) ET L'EXTENSION CHRONICLE 2 POUR LINEAGE II DÉBARQUE ENFIN, BOURRÉE DE PLEIN DE BONNES CHOSES.

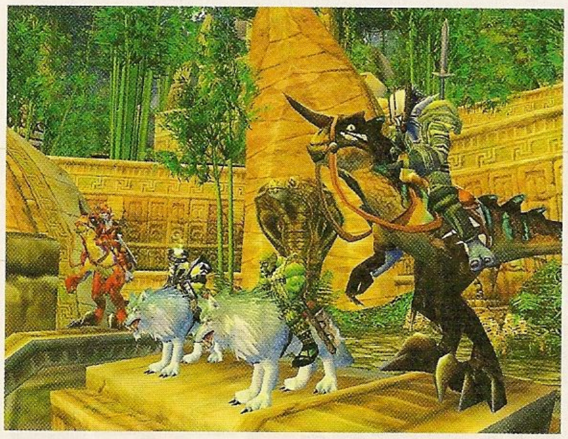
Ryzom

HACK & CRASH

Il y a quelques semaines, une personne s'est amusée à hacker le site officiel de Ryzom, le MMORPG made in France. Ce petit plaisantin a fait tomber les sites anglais, français



et allemand. Heureusement, la plate-forme contenant les données confidentielles comme les logins et mots de passe nécessaires pour se connecter au jeu n'a pas été touchée. N'ayez donc aucune crainte concernant vos coordonnées bancaires, elles sont en lieu sûr. Finalement, il y a plus de peur que de mal et on imagine bien que Nevrax a d'autres chats à fouetter en ce moment.





World of Warcraft

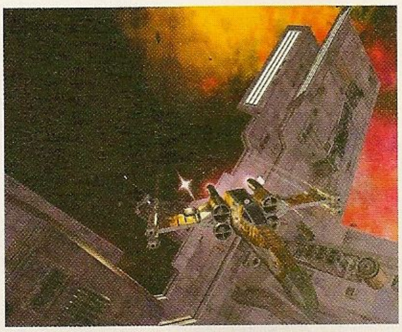
PARLONS BIEN, PARLONS CHIFFRES

Ce n'est une surprise pour personne, le MMORPG de Blizzard remporte un succès monstrueux depuis sa sortie américaine et les chiffres le prouvent : 250 000 boîtes vendues le premier jour, 200 000 comptes créés et 100 000 joueurs connectés simultanément quelques heures après l'ouverture des serveurs US. Voilà de quoi faire taire les mauvaises langues pour un moment. On imagine déjà les grands pontes de chez Blizzard se frotter les mains en passant Noël aux Bahamas. Mais sur la masse de joueurs présents dans l'univers de World of Warcraft, il aurait été improbable qu'il n'y ait pas quelques boulets. Manque de bol pour eux, Blizzard les a repérés et a sévi. Du coup, plusieurs comptes ont subi un bannissement définitif car leur propriétaire utilisait un « speed hack » permettant d'accélérer le développement de leur personnage. Le développeur américain avait pourtant prévenu qu'il pratiquerait une « tolérance zéro » face à tous types de triche. Allez hop, dehors ! Seuls réels soucis au lancement, une popularité telle que les serveurs ont eu du mal à suivre et l'absence de finitions du mode joueur contre joueur (PvP). Si tout va bien, notre attente devrait nous épargner ces désagréments.

Star Wars Galaxies

DANS L'ESPACE, ON NE VOUS ENTENDRA PAS LOOTER

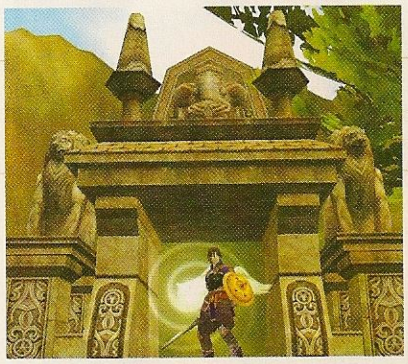
L'arrivée de la mise à jour 11.3 pour SWG a vu la naissance d'un nouveau système de loot, histoire de rendre les choses un peu plus amusantes pour les joueurs. Ces derniers peuvent désormais trouver diverses parties d'objets sur les créatures. Il faut donc échanger avec les membres de son groupe ou d'autres joueurs les fragments d'un même objet pour le reconstituer. Ceci permet de gagner des artefacts plutôt intéressants comme des buffs de skill par exemple. Il est également possible d'obtenir des kits de « recyclage » de loots. Ce qui permet de transformer des datapads cassés en peintures à placer dans votre intérieur ou encore de réparer des feux d'artifice abîmés. Au menu de ce patch, de nouvelles missions spatiales font leur apparition ainsi qu'une nouvelle interface pour placer un droïde dans son vaisseau. Rien de révolutionnaire au programme mais il est toujours bon d'avoir de nouvelles choses à se mettre sous la dent.



Tantra

S'OUVRE AU MONDE

Voilà un énième jeu de rôle online, se déroulant dans un univers médiéval fantastique, qui tente sa chance dans ce domaine surchargé qu'est le MMORPG. Pour ceux qui ont un peu de temps devant eux, sachez que l'open beta a ouvert ses portes depuis peu de temps. Un petit tour sur le site officiel (www.tantra.com.ph) vous permettra de télécharger le client.



Knight Online

L'ARGENT NE FAIT PAS LE BONHEUR… BEN VOYONS



Knight Online est un MMORPG créé par des développeurs asiatiques dans lequel les joueurs se livrent une guerre sans merci. Tout ça afin de devenir seigneur de leur château et de diriger le plus grand clan du jeu. Non, non ce n'est pas Lineage. Après la fermeture de l'open beta, ce titre est passé payant comme la plupart de ses concurrents. Mais pour le plus grand bonheur des joueurs, l'éditeur K2Network a décidé de lancer l'opération « Free 2 to play ». Ce qui veut dire que n'importe qui peut désormais jouer à Knight Online gratuitement (www.knightonlineworld.com). On nous assure même qu'il ne faudra débourser aucun centime pour profiter des futurs patchs et extensions. Mais où est le piège, me demanderez-vous ? Tout simplement dans le fait de faire payer, avec de l'argent pas virtuel du tout, des bonus pour les personnages.
La montée en puissance étant le principal attrait du titre, les joueurs iront rapidement dépenser leur argent pour acheter des objets spéciaux afin d'équiper leur avatar. Ceux qui ne veulent pas débourser un centime pourront donc faire de parfaites victimes pour les autres.
Que l'on adhère ou non au procédé, il faut savoir que ce système devient monnaie courante pour les MMORPG asiatiques.

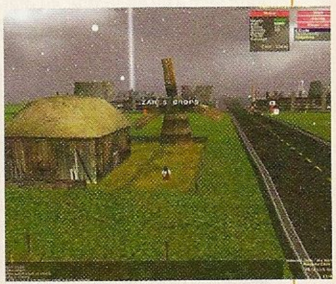


The Universal

SON PROPRE MONDE VIRTUEL À PORTÉE DE CLIC

Dans ce jeu massivement multijoueur plutôt original, les joueurs débutent dans un système solaire au cœur de la galaxie. De nombreux mondes sont à explorer et chacun d'entre eux peut être entièrement personnalisable. Vous pourrez visiter des univers basés sur une économie complexe qui encourage les joueurs à s'entraider. D'autres endroits seront en guerre et demanderont beaucoup d'attention pour rester en vie. Il existe également de nombreux divertissements comme participer à une course automobile, jouer au cricket, etc. Sachez que ce titre relativement conceptuel est entièrement gratuit. Notez que si vous désirez créer votre propre univers virtuel, il faut faire une donation aux développeurs sinon vous serez limité à errer dans le monde des autres. Pour les intéressés, il est possible de télécharger le client à cette adresse : http://theuniversal.net/playfree.php

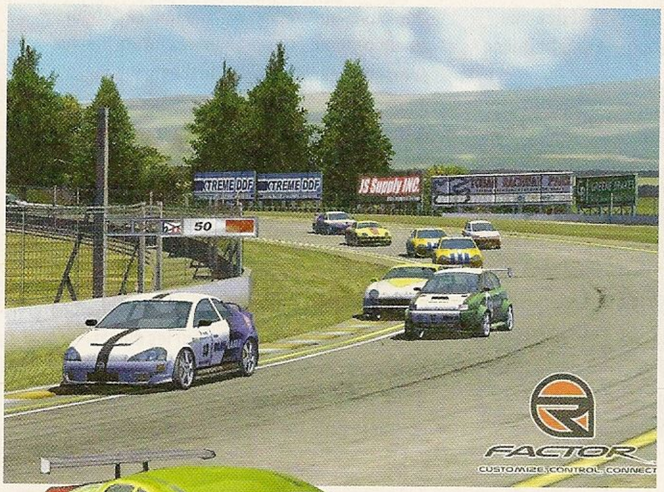


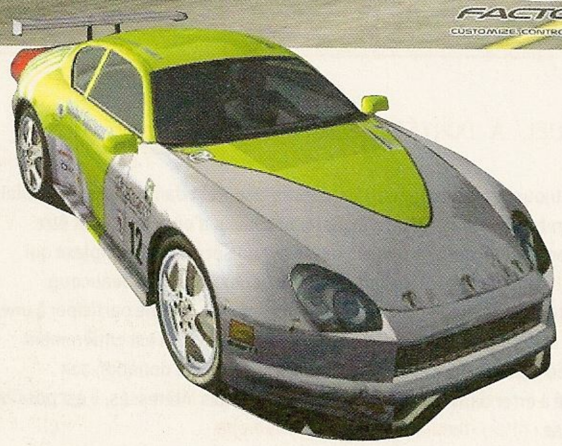


rFactor

FAITES CHAUFFER LES MOTEURS

rFactor est la nouvelle simulation issue de la technologie isiMotor 2.0 développée par Image Space incorporated. Les développeurs annoncent d'ores et déjà leur ambition de sortir plusieurs titres basés sur ce moteur. Le premier volet de rFactor offrira donc un Grand prix qui comprendra des courses de voitures de classes différentes et un moteur réaliste. Pour l'instant, tout ça est en phase de test et le résultat est plutôt convaincant. Les petits chanceux qui ont eu la bonne idée d'acheter notre édition DVD peuvent installer la démo test de rFactor pour s'y essayer. Les autres devront faire chauffer (pas longtemps) leur modem pour télécharger cette démo de 70 Mo sur le site officiel (www.rfactor.net).





Mourning

ALLEZ QUOI, LAISSEZ-LUI UNE CHANCE



Vous en avez marre des MMORPG ? Alors retournez à vos consoles car ce n'est pas un genre qui va disparaître demain. Ces tueurs de vie sociale ne cessent de se répandre partout sur nos disques durs. Il ne se passe pas un mois sans que l'on tombe sur l'annonce d'un nouveau projet ; malheureusement, beaucoup ne passent pas la première année et d'autres sont avortés en plein développement. Avec la sortie imminente de World of Warcraft ça ne va pas arranger les choses, mais qui sait, peut-être restera-t-il une petite place pour Mourning (www.realmsofkrel.com). L'univers est une fois de plus basé sur le médiéval fantastique. On s'amuse donc à équiper son personnage de pied en cap afin de taper de gros vilains monstres pour améliorer les caractéristiques de son héros. Cependant, les développeurs promettent une évolution de son avatar assez originale avec un système de lignée. Tout ça reste un peu flou et il nous tarde d'essayer ce titre pour savoir ce qu'il a dans le ventre. Il est censé voir le jour au printemps 2005, en pleine guerre commerciale des gros ténors du genre.



Khan

LA CORÉE ENCORE ET TOUJOURS SUR LE FRONT

Khan The Absolute Power (http://khan.mirinae.com/intro.html) est un énième jeu de rôle online issu des usines coréennes. Ici, vous devrez faire face à un empereur en tentant de défendre des contrées encore inoccupées par ce tyran. La sortie européenne de ce titre reste encore obscure.



Néanmoins, ceux qui n'ont pas de problème avec la langue de Shakespeare peuvent se lancer dans l'aventure puisque Khan vient de voir le jour au États-Unis.



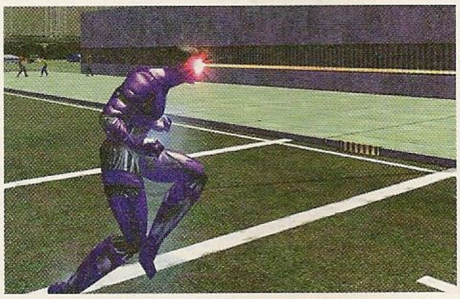
City of Heroes

A COUNCIL OF WAR

Marvel a récemment porté plainte contre NCsoft pour la trop grande ressemblance « possible » des héros de City of Heroes avec les icônes emblématiques de leur univers tel que Hulk ou Wolverine. Comme par hasard, Marvel est parallèlement en cheville avec Electronic Arts pour créer un jeu basé sur des mecs en collants fluos...
Cela dit, le procès va être compliqué, vu que ce sont les utilisateurs qui ont la possibilité de faire des héros similaires à ceux de Marvel, NCsoft se contentant de livrer des éléments-clés. Ça promet. Tout ça ne démotive pas les développeurs de Cryptic Studios qui finissent actuellement le troisième gros patch de CoH, nommé « A Council of War ». Au menu des réjouissances,



Vivement que le PvP soit implémenté grâce à City of Villains. Il nous tarde de donner une bonne correction à de véritables joueurs.



C'est sûrement un détail pour certains, mais voilà le genre de nouveaux pouvoirs qui pousseront les joueurs à continuer l'aventure dans CoH ou carrément à s'abonner.

on retrouve de nouveaux pouvoirs qui rentrent dans la catégorie des Epic Power Pool, accessibles pour les personnages de niveau 41. Par exemple, on remarque l'arrivée de rayon d'énergie tiré par les yeux. L'avocat de Marvel doit déjà préparer son coup en appelant un certain Cyclope à la barre. Il y a également de nouvelles petites choses pour les personnages de niveaux 50 comme des zones et ennemis suffisamment costauds pour les occuper encore quelques semaines.

CYD

Cyberleages

LE ESPORT ENCORE PLUS PRO

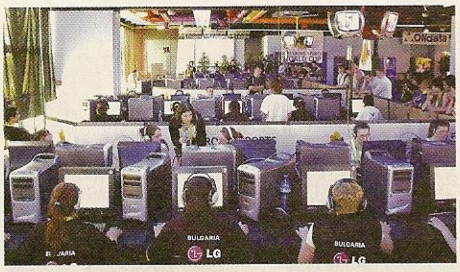
Site incontournable pour suivre le classement des joueurs et clans du monde entier qui s'adonnent aux joies des LAN, cyberleagues.org a pris un petit coup de vieux ces derniers temps. En fait, il n'est plus adapté à l'évolution des tournois pro, suite à l'instabilité des équipes et à la participation des gathers, ces clans constitués sur le tas qui sont à l'origine de nombreux problèmes. Par conséquent, Ligarena a annoncé la naissance de cyberleagues.fr qui sera exclusivement français et totalement indépendant du cyberleagues.org. Les clans devront donc se réinscrire. Chose possible depuis le 1er décembre 2004. À la manière des WCG (World Cyber Games), vous serez référencé sur le site par votre nom et prénom. Ce qui évitera de voir des [X]EcuT(o)r et autres pseudo illisibles se répandre partout. Il faut savoir que l'inscription est gratuite pour la première saison qui se déroulera de janvier 2005 à août 2005. Par contre, elle devient payante à raison d'un euro par mois à partir de la deuxième saison. Les organisateurs de LAN devront débourser 25 euros pour faire partie de la liste des LAN Party homologuées. Ces dernières seront sélectionnées en fonction de divers critères comme la taille du tournoi, le niveau de compétitivité, l'historique de la LAN, etc. Tout ceci devrait servir de filtre afin de professionnaliser le eSport en évitant les LAN organisées à l'arrache et tous les petits malins qui s'inscrivent n'importe où et n'importe comment.

CYD





Pour calculer son classement, Ligarena a opté pour le système de l'ATP à l'instar du tennis.



En devenant plus pros, les tournois ne verront plus les joueurs dormir sous les bureaux avec leur matelas. Ça fait le charme des LAN en même temps.



Neverwinter Nights
LE PÈRE DE KOSIGAN

C'EST INDÉNIABLE, LES MODS CONTRIBUENT À RELANCER LA DURÉE DE VIE D'UN JEU DE MANIÈRE CONSIDÉRABLE, MAIS LEURS CONCEPTEURS RESTENT BIEN TROP SOUVENT DANS L'OMBRE. SUITE À L'ÉNORME SUCCÈS DE LA SÉRIE LE BÂTARD DE KOSIGAN, MODS POUR NEVERWINTER NIGHTS, NOUS AVONS DONC RENCONTRÉ SON CRÉATEUR AFIN D'EN SAVOIR PLUS SUR LUI ET SES PROJETS.





Des effets pyrotechniques, rien de tel pour amuser la galerie et faire fuir ses ennemis.

JOYSTICK : Qui es-tu, toi qui te cache derrière le Bâtard de Kosigan ?

F.C : Je m'appelle Fabien Cerutti, mais chuuut ! Je suis là incognito, j'ai 25 ans depuis bientôt, euh...11 ans et mon vrai métier dans la vraie vie, c'est professeur d'Histoire. Mais il ne faut surtout pas le dire à mes élèves.

Tu n'as jamais songé à créer un mod avec un scénario historique pour motiver tes élèves à suivre les cours ?

Un vrai scénario historique pour mes élèves ? Premièrement, je n'ai pas besoin de ça pour les intéresser (rires). Deuxièmement, au lycée, il n'y a pas vraiment d'éléments du programme qui collent avec le médiéval.

À quoi joues-tu à part Neverwinter Nights ?

À part NWN ? À vrai dire, à pas grand-chose en ce moment. Un peu à Diablo II. De manière générale, je suis fan de jeux de rôle informatiques (Baldur's Gate, Arcanum, Planescape Torment, Fallout I et II), de jeux de stratégie au tour par tour (la série des Heroes of Might and Magic, surtout le 2 qui reste largement le meilleur malgré les évolutions ultérieures), de certains très bons RTS (Warcraft II et III, Starcraft, Homeworld), de jeux d'aventures (certains seulement : les Chevaliers de Baphomet ou Sanitarium par exemple) et puis de quelques véritables perles (comme Crimson Skies qui est une merveille ou Jagged Alliance 2).

Tu sembles très attiré par les JDR. Joues-tu à des jeux de rôle sur table ?

Oui ! Mon préféré est « Ambre », qui est ce qui peut se faire de mieux en la matière et de loin. Mais ça demande un sacré investissement en tant que maître de jeu. Pour l'instant, je joue uniquement à Donjons et Dragons version 3.5.

As-tu créé des mods pour d'autres jeux que Neverwinter Nights ou est-ce ta première expérience en la matière ?

J'ai créé des mods pour Heroes of Might and Magic 2 il y a quatre ou cinq ans, mais je n'avais pas Internet à l'époque. Ils ont donc été réservés à mes amis.

Combien de temps t'a-t-il fallu pour maîtriser l'éditeur de NWN afin de créer le Bâtard de Kosigan ?

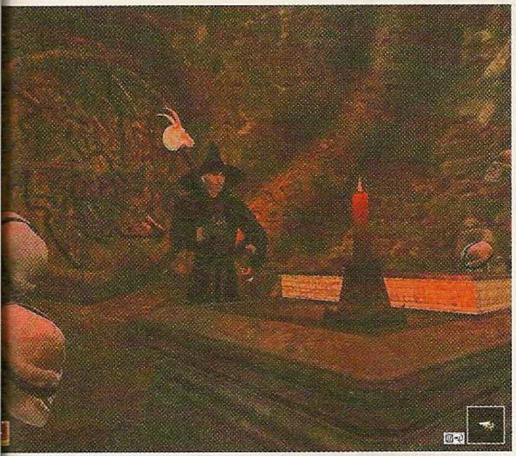
J'y ai passé plusieurs milliers d'heures depuis deux ans, quand on aime, on ne compte pas. Mais je crois bien que je ne le maîtrise pas encore tout à fait... Ou

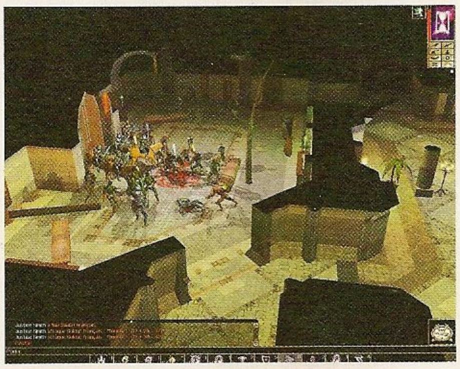


Le scénario riche de ce mod est à l'origine d'un succès recensé sur tous les sites de fans.



Cet ours blanc vous regarde d'un mauvais œil. Il ne faudrait pas s'approcher trop près de sa blonde.





Ça fait toujours bizarre de voir la cavalerie débouler dans son salon.

plus exactement, je maîtrise l'éditeur, mais je suis loin d'être un bon scripteur et ça me fait encore perdre pas mal de temps. Cela dit, pour répondre à ta question, on comprend assez vite comment fonctionne la bête, mais il faut plusieurs semaines pour être vraiment à l'aise et commencer à faire des choses bien.

Est-ce que tu as tout créé seul ou certaines personnes t'ont aidé à accomplir diverses tâches ?

Non, je suis un vrai super-héros !

Quelles améliorations aimerais-tu voir apparaître dans l'éditeur de NWN 2 ?

Pour NWN2, ce serait plutôt le syndrome de « Monsieur Plus ». Plus on a de choix, plus on peut fabriquer des scénarios riches et beaux. Cela dit, il y aurait effectivement beaucoup d'améliorations à apporter dans l'éditeur pour les débutants car il est très difficile à manier quand on ne le connaît pas. Bien sûr, placer quelques monstres ou construire un décor est assez simple, mais dès qu'il s'agit de faire exécuter une action à quelqu'un, c'est tout de suite compliqué et il faut scripter. Comme faire ouvrir une bête porte à un garde par exemple.

As-tu été influencé par des films ou des bouquins pour créer les situations et le scénario de ton mod ?

Le nom « Kosigan » dérive de « Vorkosigan » de la série de S.F. de Mac Master Bujold. Et le style que j'utilise pour mon Bâtard (un peu rugueux et brutal) m'a été inspiré par les excellents bouquins de George. R.R. Martin (Le Trône de Fer). Pour le reste (les histoires, les situations, les PNJ), tout vient de moi. Je crois d'ailleurs que j'ai un peu trop d'idées : je n'arrive jamais à mettre en place tout ce à quoi je pense et ça m'énerve. Mais, bon, on n'y peut rien...

Quels sont tes projets concernant le Bâtard de Kosigan ? Continuer la série ou partir sur un autre mod avec un nouveau scénario ?

L'épisode V « Par le Verbe et la Lame » est en cours de cuisson. Il devrait être prêt d'ici les vacances de février. En effet, il faut plusieurs mois pour produire un scénario de qualité avec de bons dialogues. Après, je ne sais pas trop. J'ai en tête l'histoire d'un incontournable épisode VI qui se déroulera à Rome. Mais je vais peut-être attendre NWN2 avant de m'y lancer. Il faut dire qu'entre deux, j'ai quelques projets, notamment la traduction anglaise. À terme, je voudrais aussi pouvoir réaliser l'épisode zéro avec la jeunesse et le départ du Bâtard de sa contrée natale. Bref, je ne pense pas que le Bâtard soit prêt à prendre sa retraite.

CYD



Un peu plus de deux ans après sa sortie et malgré quelques rides, le moteur 3D de Neverwinter Nights reste très appréciable.



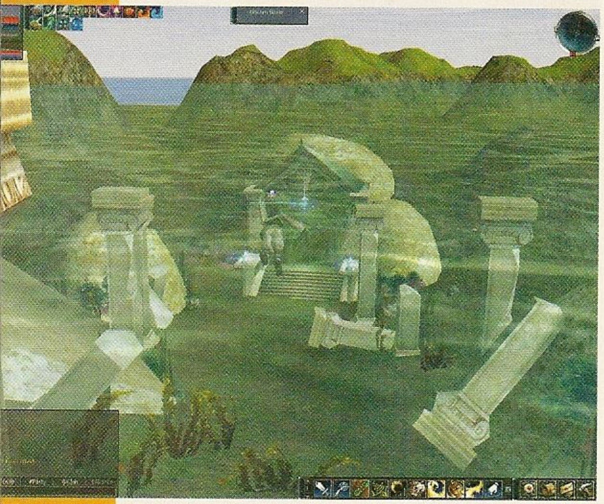
GOÛTEZ, C'EST GRATUIT

Histoire de vous mettre dans le bain, vous trouverez sur notre CD et DVD les deux premiers mods du Bâtard de Kosigan : « Exil à l'Est » et « Retour à Kosigan ». Pour les autres épisodes, nous vous conseillons vivement de suivre ce lien : http://nwvault.ign.com/Files/modules/data/Fabien%20Ceruttí2.shtml.

Lineage II
CHRONICLE 2 : AGE OF SPLENDOR

NEUF MOIS APRÈS SA SORTIE AUX ÉTATS-UNIS, LINEAGE II SE VOIT AGRÉMENTÉ D'UNE DEUXIÈME MISE À JOUR DE TAILLE, NOMMÉE CHRONICLE 2. LES PLUS CHANCEUX SONT CEUX QUI ONT COMMENCÉ CE MMORPG CORÉEN EN ACHETANT LA VERSION EUROPÉENNE SORTIE MI-NOVEMBRE. ILS N'AURONT ATTENDU QUE TROIS SEMAINES POUR PROFITER DES NOMBREUSES NOUVEAUTÉS DE CETTE EXTENSION GRATUITE QUI APPORTE ENFIN LES FINITIONS DONT L2 AVAIT BESOIN.

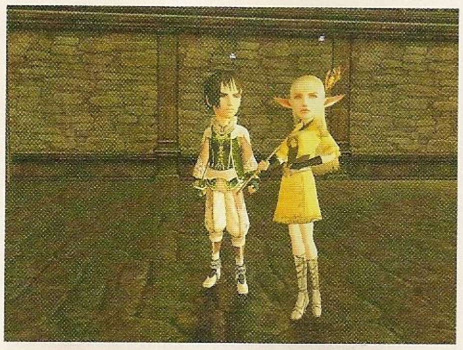

L'alligator va bientôt être une espèce en voie de disparition sur Aden. Il faut dire que ceux-là ont du répondant.


Il y a enfin des fonds marins à explorer. Du coup, le buff Kiss of Eva présent à la sortie du jeu peut finalement être utile.

Les améliorations apportées par C2 se voient dès la phase de création des personnages avec l'ajout de nouvelles coupes et couleurs de cheveux. Il n'y a pas de quoi s'emballer mais au moins les débutants n'auront pas l'impression d'incarner l'énième frère jumeau du premier inconnu qu'ils croisent en ville. On remarque l'apparition d'un point d'exclamation placé au-dessus de la tête des PNJ qui proposent une quête, ce qui permet de les localiser plus facilement. À croire que World of Warcraft commence à déteindre sur ses petits camarades... Chaque ville de départ a enfin son plan et des gardes ont été placés sur les terrains de chasse des novices, ceci afin d'éviter l'extermination en masse des nouveaux joueurs par des PK (Player Killers). Parmi les petits détails qui font la différence, on remarque la nouvelle animation des adenas (la monnaie locale) tombant au sol et l'ajout d'un effet de brillance sur les objets par terre, histoire de mieux les repérer. Tout ceci ne change pas notre vie mais c'est déjà un début.

PLUS DE FUN, MOINS DE TUERIE

Pour nous autres joueurs de Lineage II, notre quotidien consiste à tuer des monstres à répétition afin d'améliorer l'efficacité de nos personnages. C'est long et contraignant et c'est parfois assez décourageant de se dire : bon allez, encore 1000 monstres et je passe au niveau suivant. Mais le jeu en vaut la chandelle puisque les prises de forts et des « raids » contre les boss sont à la clé de cette longue montée en puissance. Heureusement, avec C2, les plaisirs sont plus variés. Il est désormais possible d'acheter des tickets de loto ou de parier sur des courses de monstres. Dans les deux cas, les plus chanceux remportent naturellement des récompenses. On peut même se distraire en assistant à divers événements par le biais de cristaux magiques placés dans chaque ville. Il s'agit tout simplement de la télé version médiévale. On choisit son programme puis après un léger chargement, nous voilà spectateur d'une prise de fort. Pour ceux qui ne désirent pas quitter leur terrain de chasse, sachez que des coffres sont éparpillés aléatoirement dans certaines régions. Quelques professions peuvent débloquer leurs mécanismes pour se procurer des objets et de l'argent


Il paraît que j'ai pris la grosse tête depuis que j'ai passé mon level 52. Je trouve que ça se voit à peine !

LES BONS CONSEILS DE LORDCYD

DANS LINEAGE II, VOULOIR POSSÉDER LA MEILLEURE ARME ET LA MEILLEURE ARMURE AFIN D'ÊTRE EFFICACE EN SOLO EST TOUT SIMPLEMENT IMPOSSIBLE. À PLUS OU MOINS LONG TERME, VOUS SEREZ OBLIGÉ DE FAIRE D'INTERMINABLES PAUSES AFIN DE RÉCUPÉRER VOTRE VIE OU VOTRE MANA. OPTEZ PLUTÔT POUR UN GROUPE EFFICACE AFIN QUE LES CLASSES SE COMPLÈTENT ENTRE ELLES. VOUS GAGNEREZ AINSI DU TEMPS ET DE L'ARGENT. MAIS AVANT TOUT IL FAUT CHOISIR SA CLASSE EN FONCTION DE SA MANIÈRE DE JOUER. VOILÀ QUELQUES CONSEILS QUI VOUS AIDERONT À VOUS ORIENTER.





TANK

Parmi les classes de Tank les plus efficaces se trouvent le Dark Avenger et le Paladin. Tous deux sont accessibles en choisissant la race Humaine. Ces classes ont globalement des compétences similaires : assommer vos ennemis à coups de bouclier, reprendre l'aggro d'un monstre pour sauver un coéquipier et utiliser Ultimate Defense. Ce sort vous rend invincible durant quelques instants mais vous empêche de bouger. Néanmoins, le DA possède un net avantage en PvP grâce à sa panthère qu'il peut invoquer à tout instant. Niveau équipement, focalisez-vous sur votre défense. Essayez autant que possible d'investir dans une bonne armure et un bouclier. Évitez naturellement les armes à deux mains.

DAMAGE DEALER

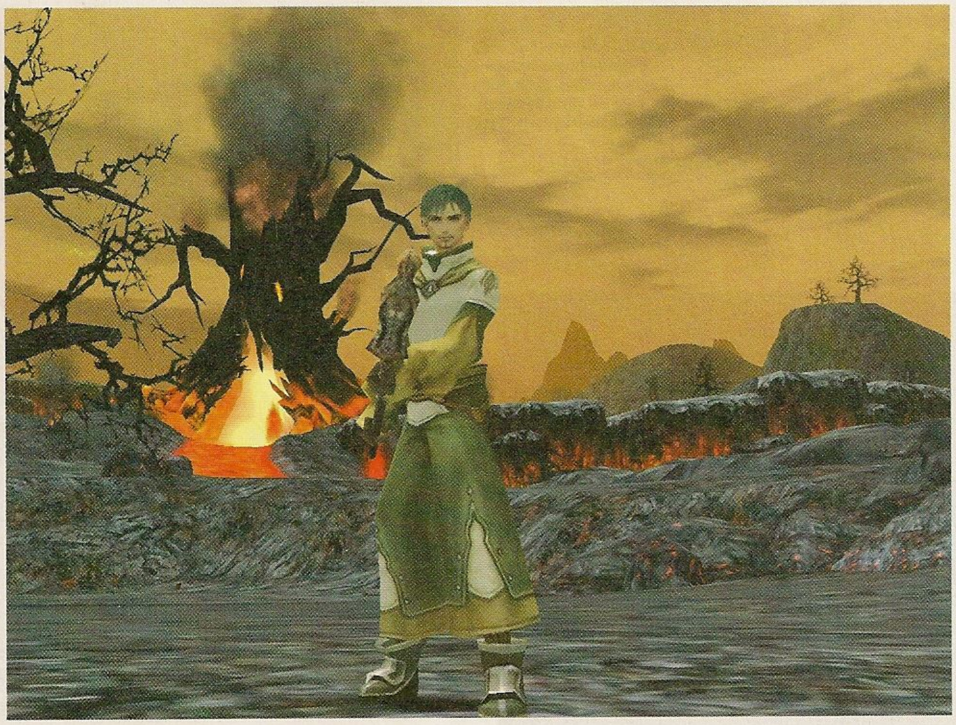
Un bon groupe ne serait pas efficace sans ces puissants Damag Dealers qui permettent de tuer le monstres rapidement. Ceux qui



LEXIQUE

Les joueurs de MMORPG ont un langage bien à eux qui peut paraître parfois, même souvent, totalement incompréhensible. Pour ceux qui désirent se lancer dans l'aventure voilà la signification de quelques termes et abréviations qui vous aideront à survivre :

AGGRO : mesure l'agressivité d'une créature. On dit qu'une créature est aggro lorsqu'elle attaque sur le simple fait d'apparaître dans son champ de vision.
WTB (WANT TO BUY)/WTS (WANT TO SELL) : abréviation utilisée par tous les joueurs afin d'acheter ou de vendre des objets.
LFG (LOOKING FOR GROUP) : à utiliser lorsque vous cherchez un groupe dans une zone. Pensez à ajouter votre classe et éventuellement votre niveau, par exemple : Healer 25 LFG.
DD (DAMAGE DEALER) : se dit d'une classe de personnage infligeant énormément de dégâts sur les monstres.
TANK : classe possédant une très grande défense et pouvant encaisser un maximum de dégâts.
PULL : terme utilisé pour dire que l'on va attirer le monstre sur soi en lui infligeant des dégâts à distance.
KITE : technique souvent utilisée par les classes frappant à distance (mage ou archer) afin de faire économiser de la mana et des soins à son groupe. Par exemple, un mage envoie un sort ou deux sur une créature puis se met à courir en rond. Ceci laisse le temps aux autres membres du groupe de taper le monstre.

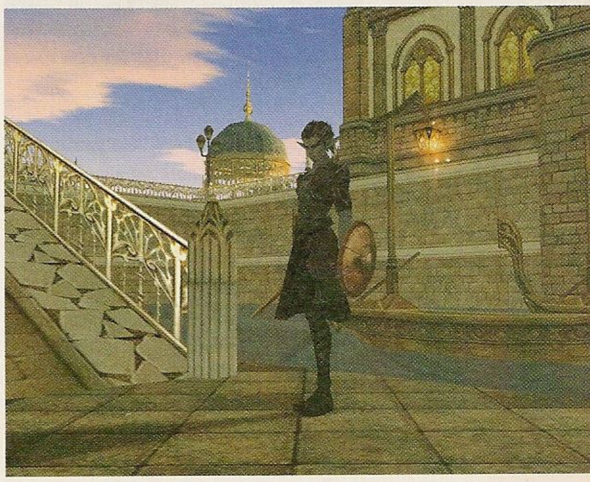


Le Blazing Swamp a subi un lifting intégral. Avant cette zone ressemblait à... rien. C'était juste moche.

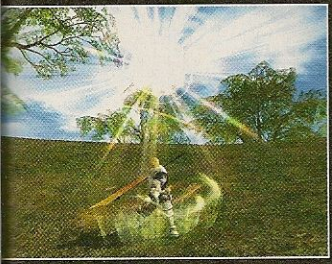
de manière aléatoire. Ils peuvent même être vides si vous laissez Faskil les toucher. Les autres doivent utiliser des clés pour tenter d'obtenir un résultat similaire. Il faut tout de même être méfiant car les coffres sont piégés et n'hésiteront pas à vous attaquer si vous n'arrivez pas à débloquer leur serrure.

HÉ-HO ! HÉ-HO ! ON RENTRE DU BOULOT...

Ils sont petits, bougons, souvent barbus et ils envahissent nos contrées. Et pour cause, le système économique du jeu passe essentiellement par les nains. Il faut préciser qu'il s'agit de la seule race à posséder une compétence leur permettant de trouver des matériaux facilement et de créer des armes et armures en tout genre. Avant, il fallait donc choper un nain peu occupé et le soudoyer afin qu'il vous crée un objet. La manière la plus simple est évidemment de s'offrir les services du ou des nains présents dans sa guilde.
Quoi qu'il en soit, il existe maintenant un moyen plutôt pratique qui permet à tout un chacun de profiter du système d'artisanat : le Personal Manufacturing. Le système est simple : le nain se met en mode créateur en sélectionnant préalablement



La nouvelle ville nommé Heine a ce petit quelque chose qui nous rappelle Venise.

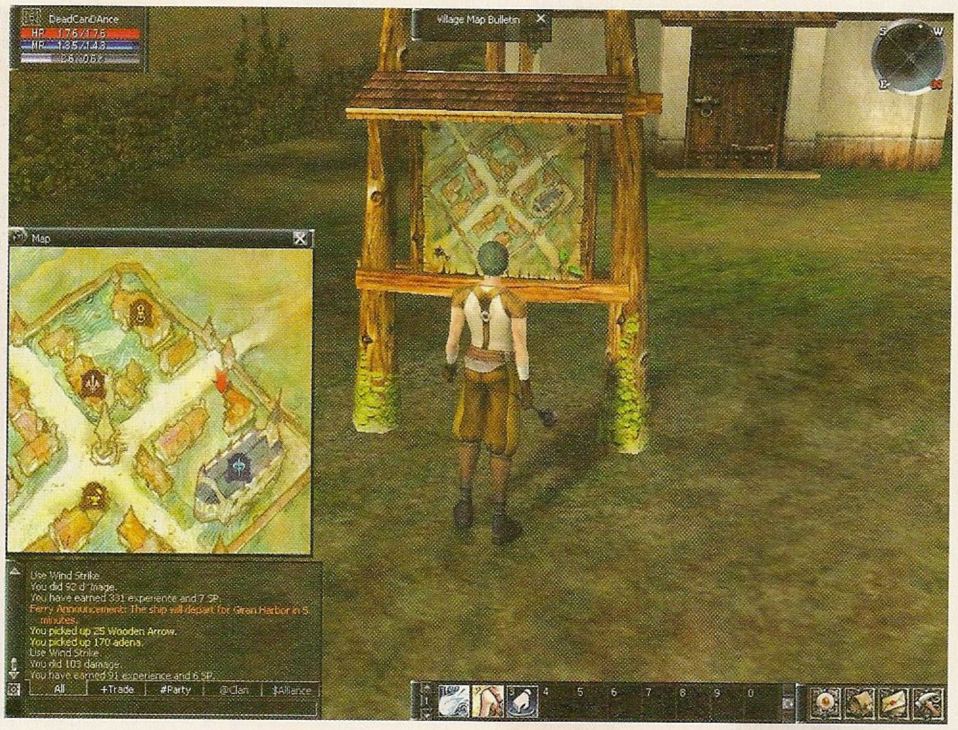


eulent se la jouer avec une épée
ans chaque main peuvent d'ores
t déjà s'orienter vers le Gladiator
hez les humains. Si vous préférez
aper dans le dos à la dague, optez
our un Abyss Walker chez les Dark
lf. Toujours pour la même race,
archer nommé Phantom Ranger
est diablement efficace sauf contre les créatures en pierre comme des golems ou des gargouilles. Au cours de votre carrière, essayez d'acheter systématiquement la meilleure arme possible quitte à rester avec une armure très moyenne. Les DD sont là pour faire des dégâts, pas pour en prendre.

LANCEURS DE SORTS
Pour les amoureux des arcanes, sachez qu'on pourrait presque classer tous les magiciens dans la catégorie DD vu leur puissance de frappe. Il faut tout de même préciser que les Dark Elf font le plus de dégâts magiques alors que les Elf sont ceux qui incantent le plus vite.
À vous de faire votre choix selon ces deux critères. Notez que les classes de Summoner s'avèrent très efficaces pour jouer en solo et en PvP, surtout pour les Elf et leur fameuse licorne Boxer qui a le pouvoir de recharger leur jauge de mana. Les créatures invoquées coûtent des cristaux, donc de l'argent et ont une durée de vie limitée. Il faut se préparer à jouer avec son pet qu'une fois de temps en temps avant de passer Summoner au niveau 40. >





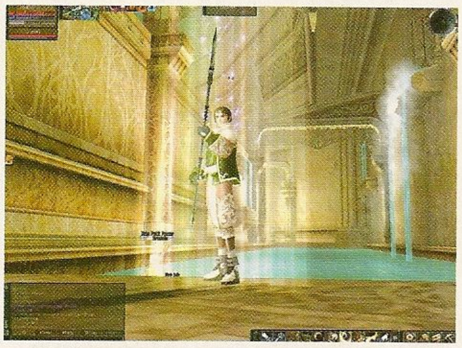


Il aura fallu attendre huit mois pour obtenir des plans dans les villes. Enfin, juste pour les villes de départ, il ne fallait pas rêver.



Sympas, les ogres, mais peu accueillants. Il faut dire qu'on s'est un peu pointés à neuf chez lui.

plusieurs Recipes (liste nécessaire à l'élaboration d'un objet). N'importe qui peut alors cliquer sur le personnage assis, puis regarder la liste d'objets qu'il peut fabriquer. À vous d'avoir les matériaux nécessaires et les adenas suffisants sur vous. En gros, le nain devient un véritable atelier ambulant qui se met au service des autres, moyennant quelques finances qui lui seront profitables. Un nain reste un nain.
En tout cas, ça ne va pas améliorer le lag en ville, tout ça. Entre les persos assis pour acheter, les autres pour vendre, il faut désormais compter sur les artisans qui vont se bousculer pour se faire une place au milieu de tout ce beau monde.
Naturellement, Chronicle 2 apporte également son lot



de nouveaux lieux, de sorts et surtout des ajouts qui manquaient cruellement à ce titre comme le fait de pouvoir nager. Mais ce qui saute le plus aux yeux est l'apparition de nombreux groupes de monstres se déplaçant par trois ou quatre. Il est de plus en plus difficile de chasser en solitaire. Ce qui n'est pas un mal car, quoi qu'en pensent certains, former un groupe est plus rentable sur la durée et aussi moins dangereux. De plus, des classes infligeant des dégâts de zone comme le Warlord seront nettement moins boudées qu'auparavant.
Évidemment, Lineage II présente encore de nombreux points à améliorer, comme le système économique. Peut-être que Chronicle 3, prévu pour l'été 2005, apportera des changements dans ce domaine.
En attendant, avec l'arrivée de C2, les nouveaux joueurs auront donc une expérience de jeu nettement moins chaotique que ce que l'on a pu connaître jusqu'alors. Lineage II devient une valeur sûre pour tous ceux qui désirent se lancer dans un MMORPG aux combats dynamiques et entièrement ouvert au PvP. De plus, depuis sa sortie européenne, il est possible de trouver ce titre dans n'importe quel bon magasin de jeux vidéo. Vous n'avez donc aucune excuse pour ne pas vous y mettre.

CYD

LES BONS CONSEILS DE LORDCYD (SUITE)

En tout cas, quel que soit votre choix, il faut absolument posséder une arme à l'attaque magique énorme.

SOIGNEUR

Cela peut paraître dégradant de jouer une classe de soutien puisque le terme laisse supposer qu'il ne s'agit là que d'acteurs secondaires lors d'un combat. Pourtant, aucun groupe efficace ne peut se former sans classe de soutien. Quel guerrier peut jouer pendant des heures sans avoir son soigneur avec lui ? À moins de dépenser tout son argent en potions de vie – et encore...

Il existe différentes classes de soutien plus efficaces les unes que les autres. En tant que pur healers, les Bishop humains sont de loin les meilleurs. De plus, ils peuvent vous rendre 50 % des points d'expérience perdus lorsque vous mourez. Pour



améliorer les caractéristiques d'un joueur rien ne vaut le Prophet humain. Le Buff Haste 2 (augmentant la vitesse d'attaque) qu'ils obtiennent au niveau 52 est une véritable aubaine pour les guerriers.
De son côté, le Shillien Elder des



Dark Elf est le meilleur ami des mages puisqu'il dispose de Empower, un sort qui permet d'améliorer considérablement les dommages magiques.
Il a aussi la faculté de régénérer la jauge de mana de ses petits camarades. Si vous désirez jouer une classe de ce type, il faut investir dans la meilleure robe possible. Il faut savoir que les robes augmentent considérablement la jauge de mana de votre personnage : ça tombe bien, vous allez en avoir besoin, de mana.

GAM-R.NET

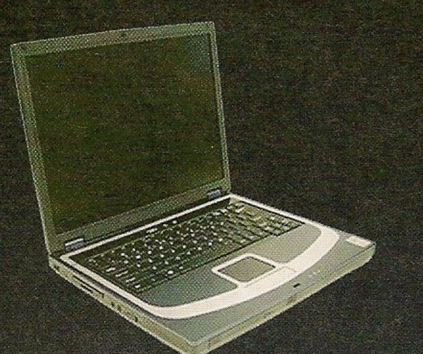
PC Portable à la carte - Pièces détachées PC et Portable - Matériel informatique



GAMBOOK CL56
Pentium-M Dothan 1.7 Ghz
ATI 9700 pro 128 mo DDR
Disque Dur 60 go 7200 trs
1 Go DDR 333
Graveur DVD Dual 4X
WIFI 54 Mbits
Garantie 1 an
Sacoche offerte

1831 €

Config conseillée par GAM-R



Le GAMBOOK CL56
L'arme absolue
pour les Lan's party.

XBook

Configurez votre XBOOK à la carte
DEVIS ONLINE SUR NOTRE SITE INTERNET

GAM-R VOUS PROPOSE UNE SELECTION DE JEUX POUR VOTRE GAMBOOK CL56 *



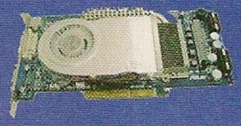
40 € | 40 € | 60 € | 55 € | 40 € | 54 €

GAM-R
SPECIALISE DANS LES COMPOSANTS HAUT DE GAMME POUR LES GAMERS

Possibilité de commandes groupées
Devis online PC de bureau et portable
Création et montage vidéos de vos matchs CS
Réparation PC et portable
Organisation de Lan dans notre salle



340 €
Geforce 6800GT
AGP 8x - 128Mo DDR
TV-Out + DVI



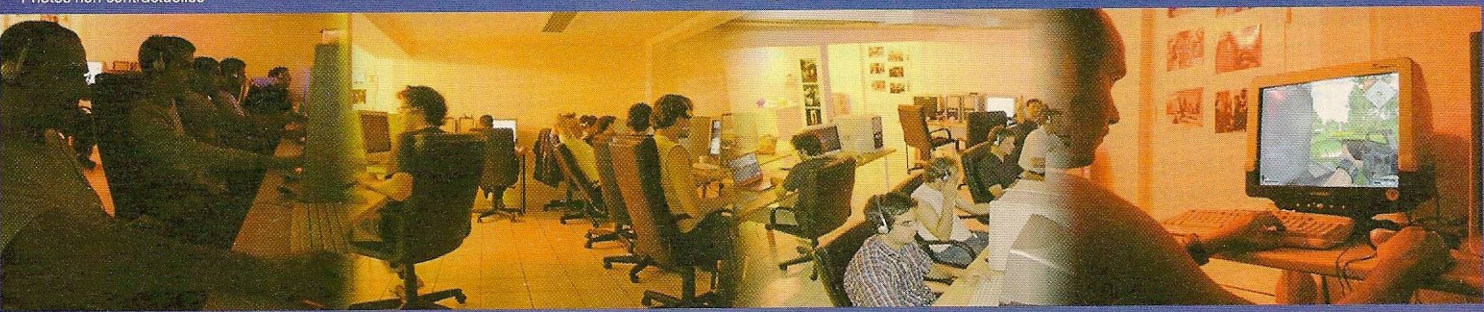
Geforce 6800 Ultra - AGP 8x - 256Mo GDDR3 - TV-Out + 2xDVI
620 €



450 €
Radeon X800 Pro
AGP 8x - 256 Mo GDDR3
DVI + Tv-out

WWW.GAM-R.NET
GAM-R 52 rue de l'Aigle 92250 LA GARENNE COLOMBES
Tel : 01.47.60.23.37 Fax : 01.47.60.26.98
postmaster@gam-r.net

Photos non contractuelles



* Dans la limite des stocks disponibles

Tous nos prix sont modifiables sans préavis

Warcraft III

LE PHÉNOMÈNE DOTA

LE MOD À LA MODE, C'EST LUI : DEFENSE OF THE ANCIENTS. PRENANT, STRESSANT ET HAUTEMENT FRAIS, DOTA EST PEUT-ÊTRE LA RELÈVE QUE TOUT LE MONDE ATTENDAIT. MAIS SI !



Les powers up apparaissent toutes les minutes au nord ou au sud de la rivière. Invisibilité, dommages doublés et autres Régen' à ne pas sous-estimer.

Au départ, DotA (www.dota-allstars.com) n'est qu'un spin-off du célèbre AoS (Aeon of Strife), un mod ancestral pour Starcraft. Avec l'arrivée de Warcraft III et ses héros, le concept de bataille de personnages est tombé sous le sens. Car dans DotA, on ne dirige aucune base, économie ou technologie, non. Ici, chacun gère sa petite vie et si possible, la mort des autres.

« MAIS... Y'A LA TOUR QUI M'AGGRO QUOI ! »

Plantons le décor : des bois, une rivière et une faune. Au milieu, la guerre. Les sentinelles et les scourges se livrent une bataille énorme pour détruire l'arbre de vie chez l'un et le Frozen Throne chez l'autre. Pour cela, chaque camp s'envoie régulièrement des troupes dans la tronche et possède six énormes tours de défenses réparties sur les trois chemins de bataille. Dans ce paysage idyllique, deux équipes de héros vont tenter de faire pencher la balance d'un côté avec leur intelligence et leurs sorts. La vraie vie, quoi. La richesse du jeu provient d'ailleurs, et en premier lieu, de ces fameux héros. Au nombre pléthorique de 56 (28 pour chaque camp) et tous originaux, ces héros qui possèdent aux moins trois sorts et un Ultimate, changent totalement la manière de gérer une partie de DotA. Entre Balanar qui devient surpuissant la nuit ou le Morphling qui peut transformer à loisir sa force



Pour un mage, Lion se révèle redoutable en 1 contre 1, grâce à son sort Impale.

en agilité, en passant par Terrorblade qui échange sa vie avec celle d'un adversaire, il y en a vraiment pour tous les goûts.

Pour pousser le bouchon plus loin, les créateurs ont mis en place un système d'objets extrêmement riche. En plus des quelques dizaines d'artefacts présents, un système de recette permet d'en combiner certains pour obtenir de petits bijoux alliant diverses propriétés. Par exemple pour le Refresher Orb, l'accélération de la régénération de mana ET la résistance aux sorts ET l'annulation de tous vos cooldowns. Pour vous payer ces Rolex de guerre,



Roshan, l'énorme Golem violet, donne 800 d'or à l'équipe qui le tue mais il fait très mal. Surtout que les autres peuvent vous prendre en embuscade.

il faudra abattre du creep (petits monstres insignifiants), des bâtiments et du héros à gogo mais surtout ne pas mourir (car en plus de mettre du temps à revenir, on perd de l'or). Les interactions entre ces héros (si votre équipe a le sens du teamplay) combinées à l'extrême richesse des items (une petite centaine si l'on inclut les nombreuses recettes) rend chaque partie vraiment unique. C'est ici qu'intervient la grande importance du jeu d'équipe entre chaque héros pour les rendre complémentaires ou contrer des adversaires gênants (« passe moi ta gemme of True Sight, je vois pas ce satané Stealth Assassin »).



Les grosses empoignades de héros laissent souvent trois ou quatre cadavres. Souvent des tournants de match.

LE LEXIQUE

FARMER : c'est tuer beaucoup de bestioles pour gagner de l'argent et des niveaux. Certains héros sont spécialistes de la chose.

PUSHER : c'est un gros coup de pression sur l'une des lignes pour « pousser » ses unités vers la base.

BACK : en attaque, c'est se retirer avant que l'adversaire ne revienne défendre et vous massacrer. En défense, c'est arriver dans le dos de l'adversaire qui pushe... Pour le massacrer (« pougner » en langage online bizarroïde).

PERMASTUNT : technique consistant à enchaîner les coups de type « Stormbolt » avec vos héros pour ne jamais laisser un adversaire bouger.

LE B.A. BA DU DOTA (PAR MAÎTRE YODA)

1. Jamais seul tu ne pusheras (sinon pougné dans le dos par trois adversaires tu seras).
2. Les Powers Up de la rivière tu timeras (comme à Quake, joie).
3. Les creeps (monstres) tu ne sous-estimeras. pas (surtout en début de partie, ils font mal)
4. La fouine tu feras (conseil applicable dans la vraie vie).
5. Tes amis tu soutiendras (sinon, Dieu ne te le rendra pas).

« BACK UP, BACK UP ! »

DoTA ne garde de Warcraft III que son moteur graphique et son univers. Ses vrais parents seraient plutôt Diablo et Counter Strike q... Attendez atttttendez ! On ne m'égorge pas tout de suite et on se rassoit, je vais vous expliquer. Car c'est vrai, en regardant ce gros bébé, n'a-t-il pas les yeux de maman Diablo ? Diriger un héros, le blinder d'items toujours plus puissants et se combinant, leveler comme un cochon et le spécialiser dans certaines compétences... Cela reste bien sûr plus limité, mais l'esprit est là. Et regardez moi cette bouche, c'est pas celle de papa CS ? Crier « back up » ou « rush » – encore – comme un gros cochon sur ses coéquipiers, vanner à chaque frag, arriver dans le dos de ses adversaires, attaquer, défendre, feinter... En soi, le team play de DotA propose beaucoup d'analogies avec CS. Bon fiston, va.

« J'AI WW, DÈS QUE JE LE STUN, TU FRENZY OKI ? »

Ainsi, la plupart des joueurs de DotA proviennent d'horizons très différents. Si le gros des troupes est constitué de Warcrafters, le jeu séduit énormément de CSers, Quakers et anciennes gloires de Starcraft



Un Bone Clinks bien joué peut faire 400 de dommage trois fois par seconde. Aïe.



L'une des tours adverses est prête à tomber grâce à un Push efficace de deux héros.

comme Grrr ou notre ElkY national. C'est vous dire le côté hybride et fédérateur de la bestiole. « On ne peut prévoir la réaction de la communauté et des organisateurs de tournoi, mais DotA est potentiellement le nouveau CS », affirme Incolas, le boss de l'équipe pro GoodGame. Si vous voulez venir vous frotter à de bons joueurs français, checkez gather.dota sur BattleNet ou venez voir les meilleurs



CSers (GG, ex aT, aAa and co) se mettre dessus, ça se passe sur le channel Dotacul (oui, le jeu de mot est de moi, brillant (ndlr : no comment)). Enfin, les parties ouvertes pullulent, impossible de les louper. Côté eSport, de nombreuses ligues se montent et une grosse compétition en LAN organisée par votre serviteur se tiendra vers mi-février. Oui, il y aura même des DotAtions. O.K., je sors et vous attends, bande de larves de la microgestion.

MonsieurLâm



Lorsque, enfin, les creeps commencent à assiéger la base, ça sent la victoire à plein nez.

LES MODES DE JEU

Comme tout bon mod qui se respecte, DotA s'est enrichi au fil des versions de différents options de jeu, que l'on peut compiler. Revue des troupes

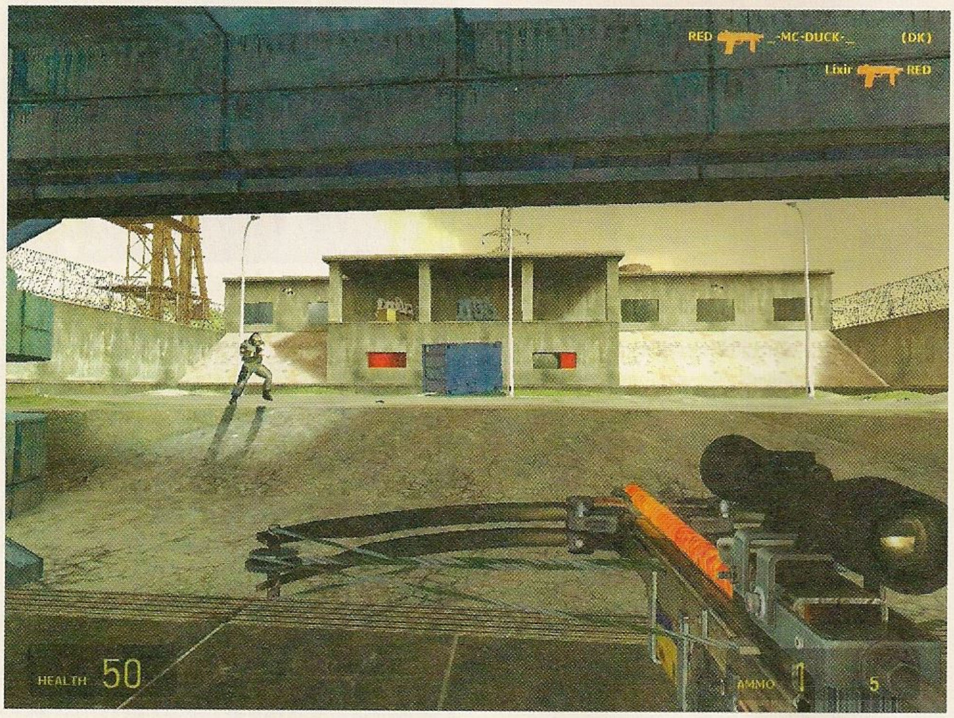
ALLRANDOM : tout le monde se retrouve avec un héros au hasard, quel que soit son camp. Il existe également «-random» et «-teamrandom».
ALLPICK : tout le monde peut prendre n'importe quel héros sentinel ou scourge.
ITEM DROP : à chaque mort, on ne perd plus d'argent, mais un item au hasard.
REVERSE : chaque équipe choisit les héros pour son adversaire. Très rafraîchissant, les batailles de vieux héros tout pourris.
SUPER CREEPS : des créatures surpuissantes apparaissant régulièrement dans chaque camp. Elles avaient été retirées vers la version 5.6.
DEATH MATCH : à chaque mort, un joueur doit repiocher un autre héros parmi la réserve. Le premier camp à court de héros perd.
DUPE MODE : un héros peut être pioché plusieurs fois. Pas de jaloux.
MIRROR MATCH : les équipes sont constituées des mêmes héros.
SHORTMODE : les tours sont plus faibles et tout le monde level plus vite.
NO POWER UP : on ne va pas vous le traduire, hein, fainéants.

Half-Life 2

GRAINE DE DEATHMATCH

LES RÉFRACTAIRES À COUNTER-STRIKE PEUVENT SE RÉJOUIR : UN DEUXIÈME MODE MULTI POUR HL-2 POINTE SON NEZ. ET IL A TOUT POUR PLAIRE : IL EST PETIT, VIOLENT ET MAL FOUTU, MAIS IL BOMBARDE À COUPS DE RADIATEURS EN FONTE...

Pour une fois, les mauvaises langues se trompaient : Valve a réussi à sortir le SDK d'HL-2 dès le 1er décembre, avec en bonus un mode DeathMatch rudimentaire. Bon, pas de quoi sauter au plafond non plus : pas de véhicules, ça lagge, seulement deux petites maps... La première se résume à un immeuble à trois niveaux et la rue qui en fait le tour. Faible superficie, peu d'endroits pour se planquer, connectivité minimale, peu de recharges en vie et munitions... Heureusement, les joueurs sont équipés par défaut d'un pistolet, d'une mitraillette, de grenades et du Gravity Gun. Du coup, des ennemis bien armés respawnent de tous les côtés à un rythme soutenu, c'est brutal et ça tombe comme des mouches. La deuxième map officielle, située dans la prison de Nova Prospekt, offre un peu plus de possibilités tactiques. Dans les deux cas, la star du jeu est le Gravity Gun : vaz-y que j'attrape une grosse armoire métallique, que je la trimballe devant moi pour faire bouclier, que je la largue à mach 2 dans le museau d'un passant... Les enclumes volent bas et pour ne pas se faire aplatir, soit c'est l'esquive de ninja, soit on dégaine son propre Gravy, on choppe le mobilier au vol et on le retourne à l'expéditeur. Jouer au ping pong avec un bidet, c'est fun. Surtout quand on vise les dents !

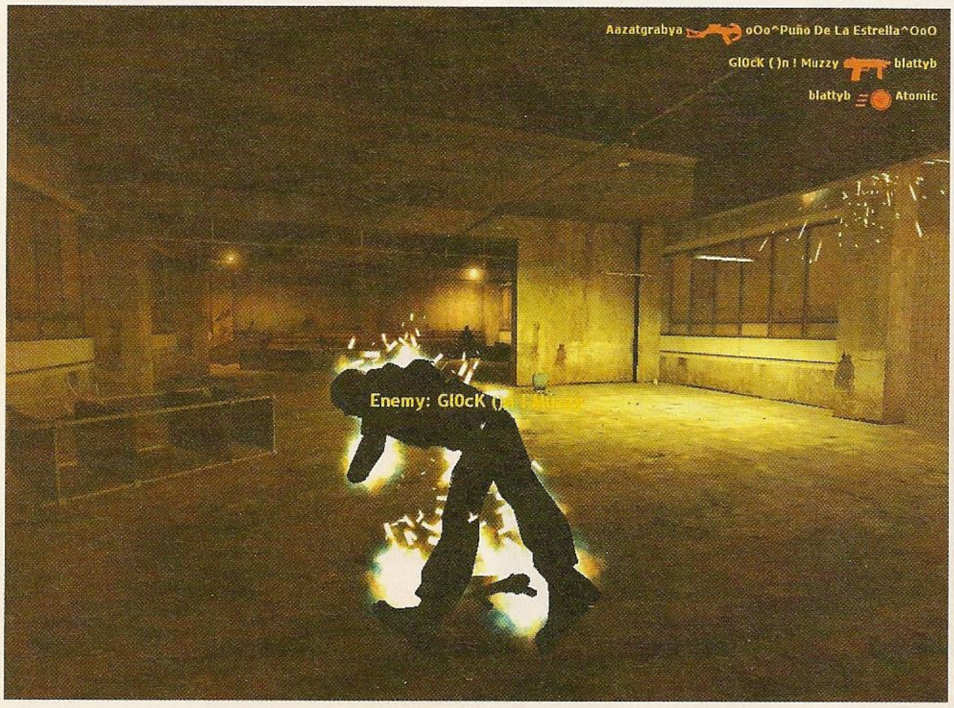


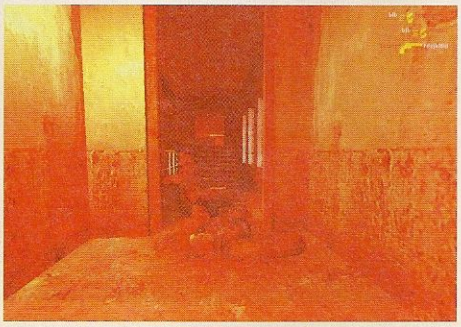
De près, l'arbalète est bien plus redoutable que le shotgun.

HEADCHIOTTE !

Le nouveau fusil d'assaut alien est marrant aussi, même s'il est peu précis. C'est son tir secondaire qui provoque les applaudissements du public : une boulette d'énergie qui rebondit partout en carbonisant ceux qu'elle effleure : dans les petits couloirs, c'est du billard. Et bien sûr, le Gravity peut capturer ce tir... Hélas, assez vite, le petit nombre d'armes disponibles, et leur équilibrage douteux, provoque quelques grognements : le shotgun est pathétique, le double tir en plein dans le bide ne parvenant même pas à scotcher la cible. À l'opposé, le surpuissant magnum permet de flinguer d'un coup des adversaires de trois pixels de haut, un vrai railgun. L'arbalète est moins efficace à longue distance, son tir courbe n'étant pas instantané, mais il lui suffit de toucher un orteil pour foudroyer sa victime. Les bugs de hitboxes étant (une fois de plus) monnaie courante, dans un couloir, il faut le faire exprès pour rater les HENAURMES têtes des adversaires. Dans les gros calibres, seul le lance-missiles a survécu à la purge générale des armes d'HL1, du coup il fait un peu seul. On déplore ainsi la disparition du gluon, du gauss, des Snarks, du hornet, des mines laser, des detpacks, du pied-de-biche (!)... Vivement les mods à venir ! Heureusement les premières maps amateurs commencent à arriver, en particulier une adaptation de Crossfire qui permet de retrouver la bonne vieille frénésie meurtrière d'antan. Rah, ça faisait longtemps !

ATOMIC





Et blam, un radiateur qui vole à travers la tronche.

Everquest II
VOYAGE AU CENTRE DE L'EMBROUILLE



Je vais demander à un tailleur de me fabriquer un t-shirt marqué « ne pas déranger l'Alchimiste » dans le dos.



Pourquoi dépenserais-je une fortune pour meubler ce taudis si c'est pour que Yumibou le réduise en cendres deux minutes après ?

Voyons voir. Dans quel sac ai-je foutu ces racines ?
– Chhhut...
Une vingtaine de beaux tubercules déterrés hier au cimetière de Freeport. D'habitude je n'en récolte pas autant, mais les morts-vivants ont fini par comprendre que ça ne valait pas la peine de mourir une deuxième fois pour m'empêcher de ramasser une bête carotte sauvage. Du coup, je suis moins dérangé.
– Tiens, mes bougies ? Il s'agit donc du bon sac.
– Chut !
Oh les lourds ici. Vivement que je possède mon propre atelier. Bon, concentration ! L'opération s'annonce délicate : mélanger doucement du mucus de larve bouillant avec ces quelques fragments de racine. Surtout, ne pas se précipiter.
– Salut rat, tu fais quoi ?!
La voix tonitruante qui explose à mes oreilles me fait lâcher mucus et racines dans un sursaut inévitable. Je vous présente Epitaf, un pote barbare rencontré sur l'île du refuge. Il vient de se glisser derrière moi sans même que je m'en aperçoive. Mais comment ce grand truc fait-il pour être aussi discret ? Et mon expérience... Oh oh !
– Sais-tu, Epitaf, que ton intervention va déclencher une réaction tout à fait imprévue ?
– Hein ?
– Boum.
– Boum ?
BOUM ! fait la table d'alchimie et je m'évanouis. Que voulez-vous, je n'ai jamais été doué pour expliquer les choses rapidement.

DU PLOMB DANS LA CERVELLE

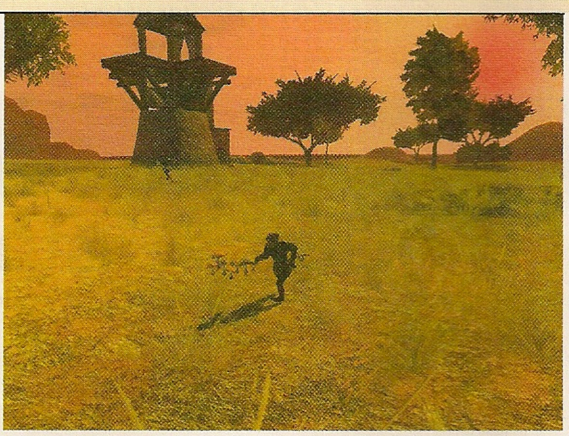
Le bruit d'un joyeux battement d'ailes me réveille. Je suis chez moi. Epitaf est à côté, en train de jouer avec Yumibou, mon bébé dragon. Quelques bouts de verre sont encore plantés dans l'armure de mon ami et même dans son front. Vaguement surpris, je remarque que ça n'a pas l'air de le gêner plus que ça.
– Ah, le petit rat voleur est réveillé. Nous pouvons partir à l'aventure. Sous terre, dans les Wailing Caves. Tu connais, rat ?
– Oui, j'en ai entendu parler. C'est blindé d'orcs de Ree. Et permets-moi de te rappeler que je ne suis pas un rat, mais un Ratonga. Et que je m'appelle Kebra.
– D'accord rat. Maintenant, allons-z'y.
Désespérant. Mais sans importance, ce garçon m'est utile. Jusqu'ici le quotidien se déroulait facilement et Freeport permettait à chacun de s'occuper de ses petites affaires tranquillement dans son coin. Les Commonlands, c'est une autre histoire. On ne s'attaque pas aux orcs du clan des Bloodskulls tout seul avec ses dagues. Quoique si, c'est possible. Mais on peut aussi se planter au milieu de la place des exécutions et crier « L'Overlord est un imbécile », on gagne du temps. Quant aux Wailing Caves et les Ree, je n'en parle même pas.

UN CHOIX STRATÉGIQUE DOUTEUX

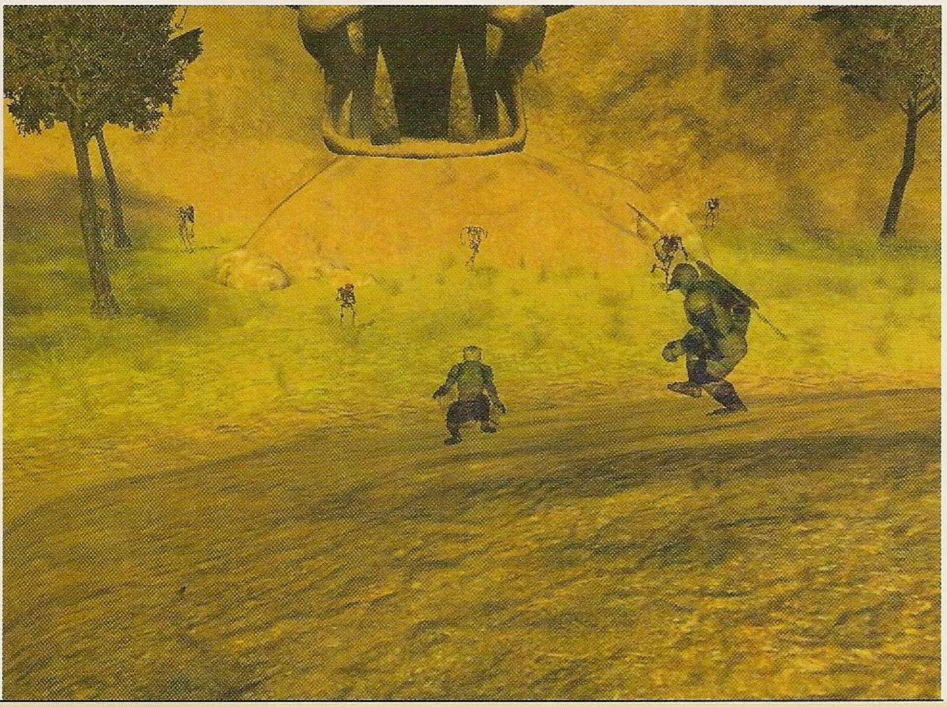
Humm l'air frais de la plaine ! Epitaf et moi-même courons sur le long chemin terreux qui relie Freeport à Crossroads et le crépuscule s'étend sur les collines surpeuplées de Bloodskulls. Nous restons à distance. Toujours rester loin des gros types verts et belliqueux dont le nom se compose uniquement



En cherchant bien, je suis sûr de dénicher d'autres mites dans le coin.



Grâce à mes talents, Epitaf et moi esquivons les videurs squelettes en mode furtif. Je crois que ça va être possible.





En chemin, on a trouvé un type empalé depuis un bail. Ça nous a bien fait rire.

de « sang » et « crâne », c'est ma philosophie. Je propose un détour par le cimetière pour me dérouiller un peu. Je ne sais plus qui voulait se procurer des cages thoraciques de squelettes friables (plus rien ne m'étonne), mais j'en trouverai sûrement là-bas. Quelques murs en ruine et des tombes éparpillées annoncent l'endroit recherché. La nuit est tombée, les squelettes se sont relevés. Ils errent sans but autour du mausolée central, prêts à se faire limer les os. Epitaf en attire d'ailleurs un hors du cimetière et je me jette dessus avec excitation, toutes dagues dehors. Forcément, des petites pointes en métal, ça rentre facilement entre deux côtes, mais ça blesse le vent. Zut. Le « squel », lui, ricane comme à son accoutumée. Le combat dure un peu, mais nous l'abattons finalement.

– Le voleur a oublié d'enlever ses moufles, ce soir.

– Ça va, j'étais mal placé. Et ma dague de gauche a ripé... et le terrain est trop dur !

Mais Epitaf n'écoute pas mes excuses bidons. Disons plutôt qu'il ne les écoute plus... Je laisse tomber mes lames pour les fouets. Ils me donnent l'air un peu stupide, mais ce sont mes meilleures armes. Un autre squel arrive et j'essaye de me rappeler mes cours de technique martiale. Embuscade, feinte... Ça démarre bien.

LES MITES SONT NOS AMIES

Ohh mais qu'ai-je vu ? Une mite blanche tachetée qui se repose là dans l'herbe, à deux pas ! Justement celle qui manque à ma collection. Pas une minute à perdre, je me précipite dessus avant que quelqu'un ne la ramasse sous mon nez ! C'est plus fort que moi, j'adore collectionner tout ce qui traîne. Ça prend une place folle dans mon journal de bord, dans lequel je note mes occupations pour ne rien oublier. Tenez, pas plus tard qu'hier, à Crossroads, une elfe noire me demandait de retrouver son frère, paumé quelque part avec une boîte d'une importance plus grande que sa propre vie (en tout cas aux yeux de sa sœur). Intéressant, mais désolé ma belle, mon agenda est plein. Avec une dizaine de collections en cours, pas le temps de sauver des inconnus, moi. Bref, doucement je m'approche de l'insecte et hop dans la besace ! Extraordinaire spécimen, je suis bien content. Soudain, Epitaf signale sa présence d'une voix assez morne :

– Très jolie mite.

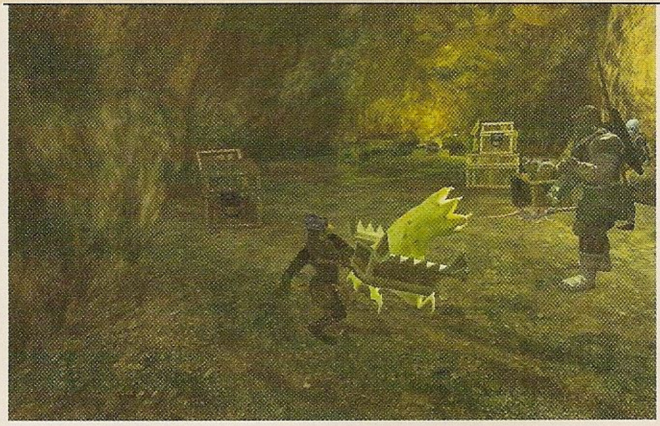
Son bras est tailladé et pisse le sang, son armure possède un tout nouvel accroc impressionnant et son visage n'exprime pas que la joie et la bonne humeur. Derrière lui, un tas d'os inanimé me rappelle que nous nous trouvions, en fait, en plein combat. Epitaf reste calme. Il est toujours calme, un peu comme une mère aime « toujours » son enfant... N'ayons l'air de rien.

– Hum oui, alors... et ces Wailing Caves ? On y va ? Allez c'est parti !

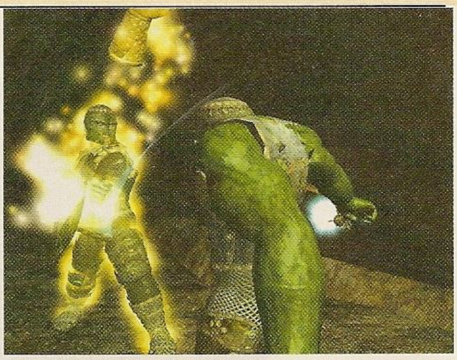
Epitaf soupire et me suit alors que je me précipite vers le nord-est. Au loin s'étend la vaste chaîne de montagnes qui borde les Commonlands. Quelque part à ses pieds, un donjon : le coin branché de la région...

QUI A PRIS LA TORCHE ?

Une gueule de dragon géante, aux yeux de braise et aux crocs acérés, se dresse devant nous, comme prête à cracher son feu dévastateur. Heureusement, ce n'est



Quel voleur obéirait à « ne touche pas aux coffres » ? Comment je pouvais savoir que c'était des monstres, moi ?





Allez les orcs ! Allez les orcs ! De toute façon, on est trop nombreux dans ce donj'.

Sortez les dés les gars, c'est l'heure du « qui est cocu ? ».



que la déco de l'entrée. En revanche, dès notre arrivée à l'intérieur, les choses se gâtent. Les Wailing Caves pullulent de squelettes, de chauves-souris fantômes, d'araignées grosses comme moi, de masses magiques bizarres, mais néanmoins vivantes et agressives... Et surtout, les tunnels étroits grouillent de gens : une foule d'aventuriers qui se pressent pour avoir leur part de monstres à massacrer. On se bat dans tous les recoins et les parois de la cave répercutent des bruits d'armes, de chocs et d'agonies. Epitaf bouscule quelques glandeurs et nous nous enfonçons dans les ténèbres. Les premiers signes de la présence des Orcs se font sentir : un campement avec un feu allumé au centre d'une caverne, des paillasses, de la nourriture et la dague d'un scout Ree planté dans mon dos. Aïe, ça pique. Je réponds brusquement à ce chaleureux accueil et Epitaf m'emboîte le pas en déboîtant l'épaule de l'Orc à coups de bouclier. Deux autres scouts Ree sortent de leur cachette pour venir en aide au premier. Nous les exterminons tous, mais avec quelques suées froides.

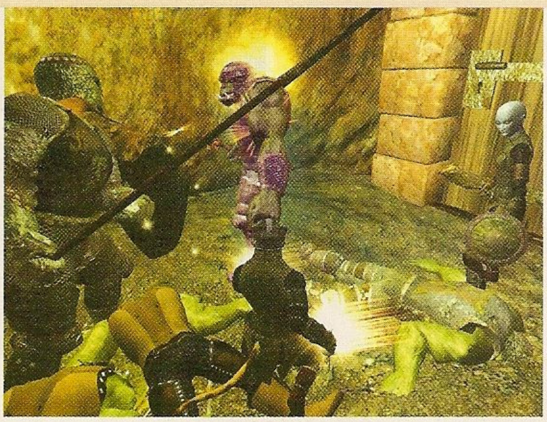
C'EST UNE SOIRÉE PRIVÉE

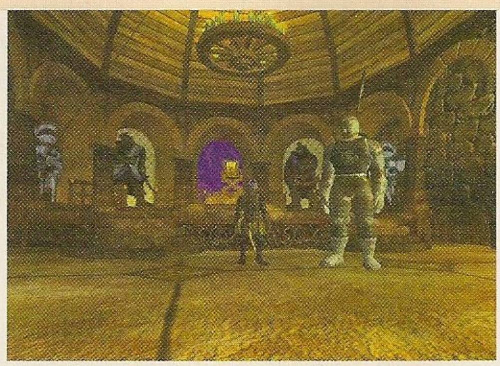
Avant de continuer, nous engageons donc une sorcière érudite dans notre groupe. Elle semble un peu autiste, mais finalement nous sera assez utile. Avec elle, nous atteignons le fond du Puits de la Mort ! Un nom très perspicace puisque j'y meurs justement, dans un combat qui nous paraît durer une éternité. La forme protoplasmique que nous avons attaquée s'est révélée largement plus solide qu'elle ne le laissait croire. Ressuscité par la sorcière, je demande à ce qu'on ne traîne pas trop dans le coin. La décision est alors prise d'explorer un tunnel situé à mi-hauteur du gouffre. Quelques mètres et... une porte ?
Le repaire des orcs Ree ! Et pas des petits. De larges baraques vertes qui vous arrivent par paquets de trois dans la tronche, et avec un loup de guerre ! À ma grande surprise, nous tenons le choc vaillamment. Epitaf connaît son boulot, tout comme la sorcière qui prend soin de notre santé. Le « porte, monstre » marche bien, mais pas le « trésor » puisque l'érudite gagne tous les objets intéressants au jet de dé.

Epitaf commence à bougonner, mieux vaut lui filer du monstre à taper. Bon, il descend où, cet escalier ? Dans la salle de guerre du chef des Ree ? Ah, je suppose qu'il est trop tard pour s'excuser et repartir avec un sourire ? D'accord... Courez !! Notre petit groupe remonte les Wailing Caves à toute berzingue, sous les yeux étonnés d'autres aventuriers et les grognements goguenards des orcs qui nous prennent en chasse en chemin. Enfin, ils abandonnent la poursuite. Pour moi, pas question de redescendre. C'était très chouette, mais on reviendra un autre jour, O.K. ? Je vais aller me concocter des petites potions, plutôt. Faire péter des ateliers, c'est plus reposant.

FUMBLE

On est trop fort ! (une minute avant de s'enfuir à toutes jambes).





Passe-moi le Cell

Les nouvelles générations de consoles de salon vont faire deux heureux. Le premier s'appelle ATI : il boute nVidia hors de la Xbox avec son R5XX devenant le nouveau meilleur copain de Microsoft. Toujours utile et ça n'empêchera pas le Canadien d'être également présent dans la console qui succèdera à la GameCube. L'autre gros gagnant s'appelle IBM, qui fournira les CPU des Xbox et des PlayStation 3. À la veille de sa présentation officielle début février, quelques détails commencent à émerger sur le Cell de la PS3. Ce processeur est entouré d'un hype que seul Sony sait créer. À l'heure où Intel et AMD se lancent dans la course au dual core, le Cell vise plus loin : il regroupera un Power 64 accompagné d'une multitude de cores dédiés aux traitements en parallèle. Le nombre restant à définir pour la console de Sony. Plus étonnant, IBM révèle avoir produit des puces à 4,6 GHz fonctionnant en 1,3 Volt. Quand on sait que les actuels G5 peinent à dépasser les 2 GHz, cela laisse un poil perplexe. Une chose est sûre, le géant croit très fort en ses nouveaux chips et l'on risque de les retrouver un peu partout en 2006.

nForce 4 IGP

Après avoir fait l'impasse sur le nForce 3, c'est avec le nForce 4 que nVidia va proposer de nouveau un core graphique intégré à son chipset. On ne sait pas grand-chose de ses capacités si ce n'est qu'il sera de classe DirectX 9. Si habituellement les machines IGP sont dédiées à l'entrée de gamme, ce nouveau nForce s'attaquera surtout aux mini-PC et autres dérivés de salon. Il entrera en concurrence avec le Xpress 200 d'ATI annoncé le mois dernier. Espérons qu'ils aient, l'un comme l'autre, peaufiné la qualité de leur sortie TV...

Édito

2005 est une année pleine de promesses. Nous serons témoins de l'avènement du multi-core dans les processeurs et plus généralement du parallélisme à tous les niveaux, jusque dans nos consoles ! D'ailleurs c'est décidé, je vais moi aussi me dédoubler pour écrire un article en jouant à WoW en même temps. Comment ça, ce n'est pas une bonne idée ?

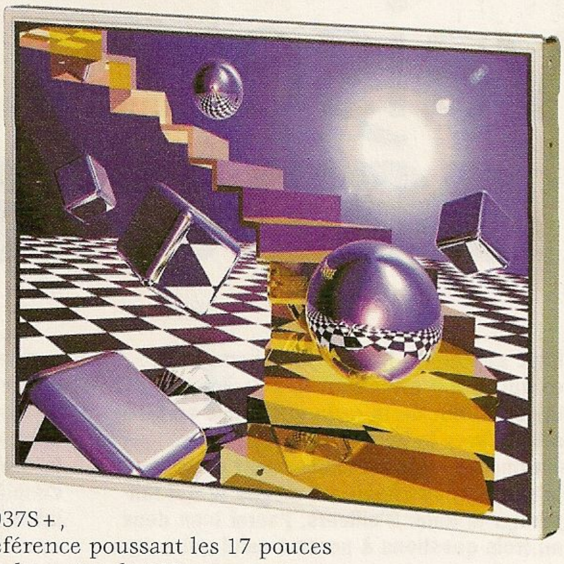
Par C_Wiz



Dans la cour des grands

On l'attendait au printemps lors de l'Intel Developper Forum et voilà que ce n'est qu'en fin d'année qu'Intel et nVidia ont annoncé un échange de technologies. Échange de quoi ? On se le demande car les deux nouveaux amis de trente ans sont super silencieux sur le sujet. Tout ce que l'on sait, c'est que l'énigmatique nForce 5 va voir le jour. Fatalement, pour ceux qui ont un peu suivi la rubrique Matos de Joystick, ce n'est pas une surprise. Depuis les premiers jours de sa conception, le nForce était prévu pour fonctionner aussi bien avec les Pentium qu'avec les Athlon. L'exemple le plus connu est, bien entendu, celui de la Xbox dont le processeur avait été changé en dernière minute d'un Duron vers un Celeron (au grand désespoir d'un AMD ne pouvant suivre la surenchère que lui imposait son concurrent). Le chipset n'aura cependant jamais vu le jour sur des cartes mère de PC : Intel protège en effet ses plates-formes par le biais de licences qu'il accorde ou non aux constructeurs. Des royalties que monsieur GeForce s'était longtemps refusé à payer, se lançant dans un bras de fer avec le numéro un de l'industrie (après s'être aussi fâché avec Microsoft). Un brin de démesure, ça arrive quand tout vous réussit. La chute n'a été que plus brutale avec l'arrivée des GeForce FX, le succès mitigé du premier nForce 3 et surtout le retour incroyable d'un ATI dopé comme jamais et qui ne souhaite plus laisser nVidia seul sur le devant de la scène médiatique. Alors quels sont les termes de l'accord ? Si Intel s'est trouvé affaibli par une palanquée d'erreurs cette année, nVidia n'est plus dans une position aussi dominante qu'auparavant et l'on doute que l'accord aille en leur faveur. On peut soupçonner fortement que ce soit la technologie SLI qui intéresse Intel, mais cela n'empêchera pas nVidia de lancer son « Crush 19 » avec SLI et PCI Express au premier trimestre et il n'y aura pas d'autres déclinaisons prévues dans un premier temps. Une concession accordée à Intel ? On peut se demander si ce chipset arrivera à se faire une place sur une plate-forme ou traditionnellement Intel domine les débats de son aura. Quand on sait que le géant s'apprête à dévoiler sa stratégie « Digital Home », la firme au caméléon risque de devoir se battre comme jamais pour conquérir un marché difficile sur lequel beaucoup se sont cassé les dents. Bon courage les gars.

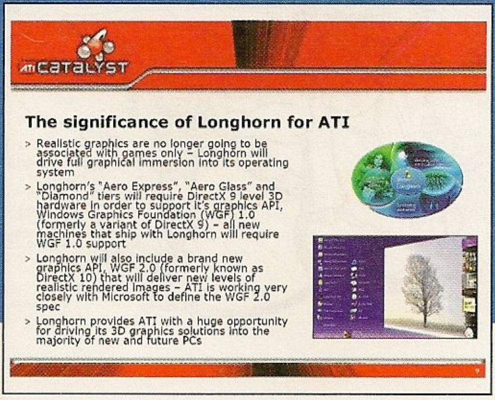
Distribution de dalles



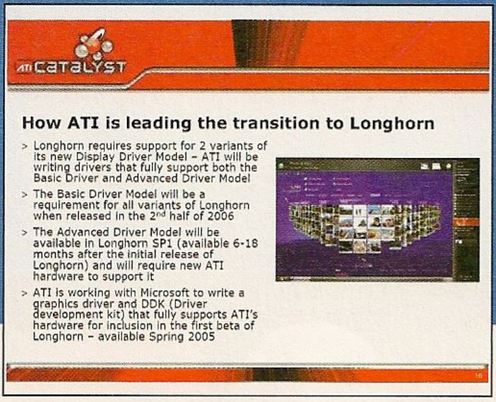
Les mois de pénurie du côté des dalles LCD sont terminés, les stocks débordent et les prix des écrans chutent comme jamais. Complètement inabordables en début d'année, les 19 pouces se négocient désormais aux alentours de 400 euros pour les modèles d'entrée de gamme. Avec des dalles rapides pour les joueurs, comme sur le NEC LCD92VM, le Samsung 913N, le Hyundai L90D+ ou le BenQ FP937S+, ils sont en train de devenir la nouvelle référence poussant les 17 pouces vers une retraite anticipée. Avec un écart de moins de 100 euros entre ces modèles, il va être difficile de ne pas craquer. Pour les tailles supérieures par contre, il va falloir attendre six bons mois avant de trouver des dalles suffisamment rapides et surtout abordables. Le double du prix pour un pouce de plus, ça fait cher. Rah, ce n'est pas encore demain que j'aurai deux 30 pouces sur mon bureau !

Je veux un PowerBook

Étant donné le succès fulgurant de sa plate-forme pour portables Centrino, Intel prépare activement sa succession. Non, je ne parle pas du retour des pubs avec les hommes en bleu qui inondent nos écrans de télé en ce moment, mais d'un nouveau chipset portant le doux nom de code Alviso. Le bien nommé i915GM est déjà dans les mains des fabricants de notebook. Il apporte, entre autres, le support des nouveaux Dothan utilisant un bus 533 MHz, de la DDR2 et du PCI Express. L'HD audio sera également de la partie. Les premiers portables Centrino 2 devraient éclore au printemps. Tiens, me voilà poète...



Oh, un screenshot de Longhorn inédit ! Merci ATI.



Et un deuxième ! Qu'il est sympa ce Terry...



WGF 2.0

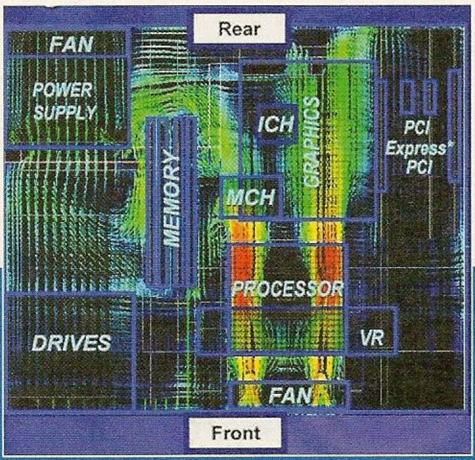
Avec sa prochaine version de Windows, Microsoft a décidé de remplacer DirectX par un nouveau jeu d'API dénommé WGF (Windows Graphics Foundation). Une nécessité puisque l'interface de Longhorn utilisera une accélération 3D pour tout ou partie de son interface. Nous pensions jusque-là que WGF 1.0 représentait celui que l'on attendait sous le nom de DirectX 10. Il n'en sera rien : d'après une conférence tenue par ATI, la version 1.0 ne serait qu'un dérivé de DirectX 9. C'est cette certification qui sera obligatoire pour faire tourner Longhorn. Le matériel DirectX 9 actuel devrait sans problème s'y plier (c'est, entre autres, la raison pour laquelle les chips graphiques intégrés d'Intel sont compatibles DX9), la compatibilité avec la nouvelle norme s'effectuant au niveau du driver. Ce sera la version 2.0 de WGF qui prendra en charge les évolutions majeures comme le Shader Model 4. Terry Makedon, monsieur driver chez ATI, nous a également appris que le service pack 1 de Longhorn apporterait un nouveau modèle de drivers dit « avancé », qui serait incompatible avec le matériel actuel. Étant donné que ce SP1 risque de ne pas arriver avant 2008, on a le temps de se faire des cheveux blancs. Au sens propre.

Le SLI chez Intel

Après avoir été le premier à lancer des cartes mère Xeon disposant de deux ports graphiques PCI Express, SuperMicro (un constructeur totalement inconnu dans nos contrées) a décidé d'étendre sa bonne idée aux cartes mère i925XE. D'autres constructeurs les suivront-ils dans cette aventure ? Rien n'est moins sûr, la méthode employée empêche l'utilisation de ports PCI Express 1x additionnels. Sans compter que les alternatives d'ATI, nVidia et VIA ne devraient pas tarder...

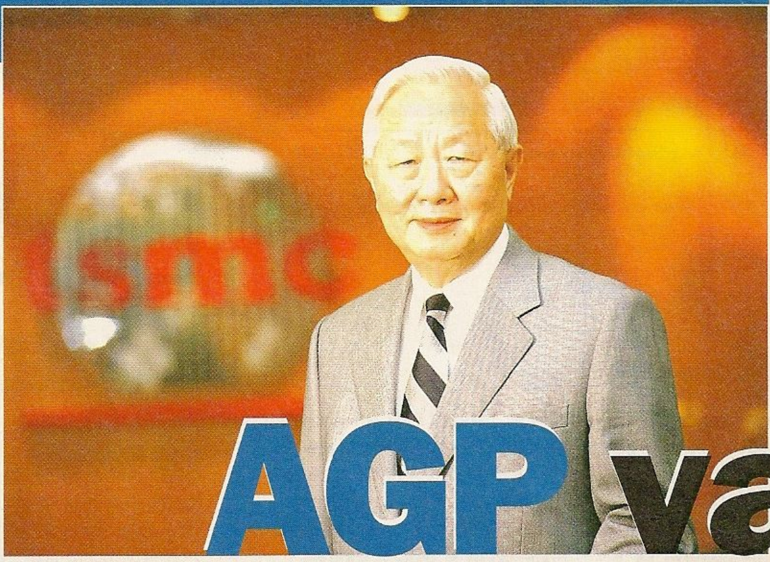
La mauvaise réputation

BTX, ça vous dit quelque chose ? C'est un format de cartes mère qu'Intel avait lancé officiellement lors de l'IDF 2003. Enfin ça c'est ce que tout le monde croyait puisque le lancement officiel vient d'avoir lieu il y a quelques jours. Peut-être que le message n'avait pas été assez fort la première fois. Avec le BTX, l'objectif principal est d'améliorer la circulation de l'air avec quelques petites recettes simples. Tout d'abord, la carte mère viendra se loger sur le flanc gauche du boîtier contrairement à ce qui se fait actuellement. Conséquence, le ventilateur de la carte graphique sera orienté vers le haut ce qui devrait faciliter énormément son refroidissement en évitant le méchant air chaud qui stagne et qui fait planter la Ram. D'ailleurs, j'aurai bien deux ou trois questions à poser à celui qui a cru bon d'inverser le sens du port AGP par rapport aux slots PCI. Le processeur se voit repositionné à l'avant du boîtier, histoire de prendre l'air là où il est, c'est-à-dire juste à côté d'un ventilateur. Plein de bonnes idées donc mais aussi quelques petits détails surprenants. En effet, et contrairement à la norme ATX, le BTX ne prend pas en charge les stations de travail et les serveurs. Un oubli volontaire ? L'autre problème concerne la compatibilité avec les processeurs AMD : l'implantation des composants sur la carte mère est telle qu'il est difficile de l'utiliser avec un processeur qui intègre son propre contrôleur mémoire. Un détail qui chagrine fortement les grands de la carte mère qui n'ont pas envie de gérer un double standard de plus. Non, monsieur Intel, les Taiwanais n'aiment pas que l'on suive une autre route que la leur...



Une carte mère BTX vue de haut. Remarquez la place laissée à la ventilation de la carte graphique, espérons que ça ne va pas donner des idées à ATI et nVidia...

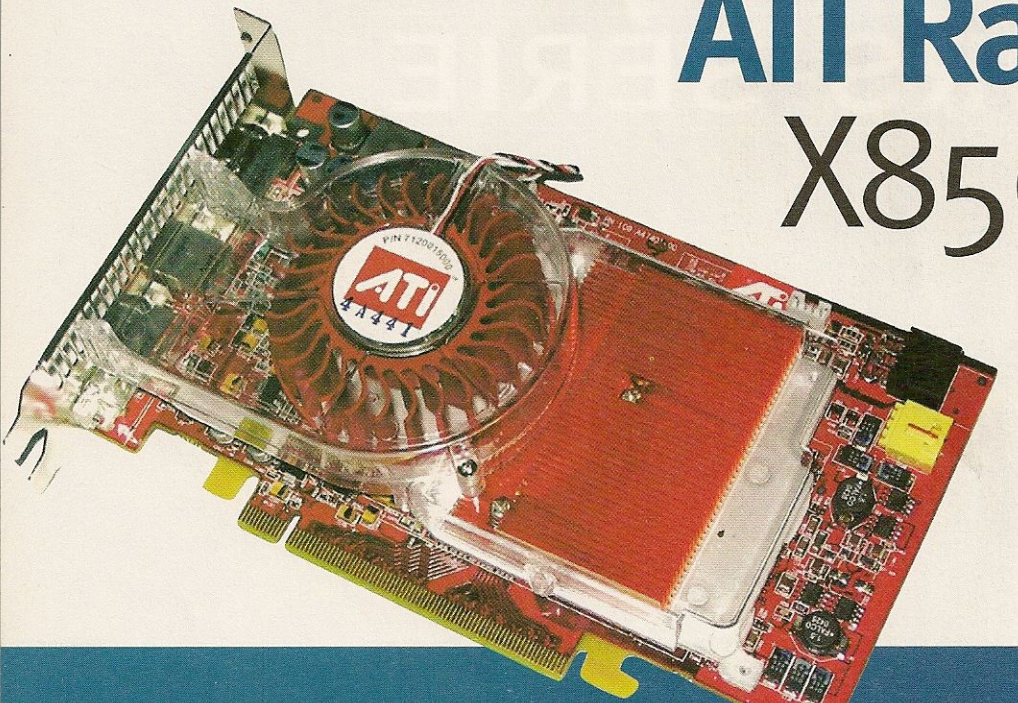




Le Dr Morris Chang (grand patron de TSMC) ne cache pas sa joie devant le regain de commandes de ses clients...

AGP vaincra

Vu les retards pris par le PCI Express pour les Athlon 64 et l'indisponibilité des GeForce 6800 plusieurs mois après leur annonce, ça n'étonnera personne que l'AGP soit en forme. Les ventes de cartes AGP se portent même extrêmement bien selon le fondeur TSMC puisque ATI et nVidia, deux de ses clients fétiches, ont augmenté leurs commandes de wafers. L'occasion pour ATI de refaire des stocks de Radeon 9800 Pro, sa carte mythique (elle lui a permis de repasser devant son concurrent américain) étant de plus en plus difficile à trouver en cette fin d'année. Une baisse de prix devrait arriver début 2005 pour faire face à la concurrence féroce de la GeForce 6600 GT de nVidia fraîchement débarquée en AGP...



ATI Radeon X850 XT PE

Le retour du roi : version longue

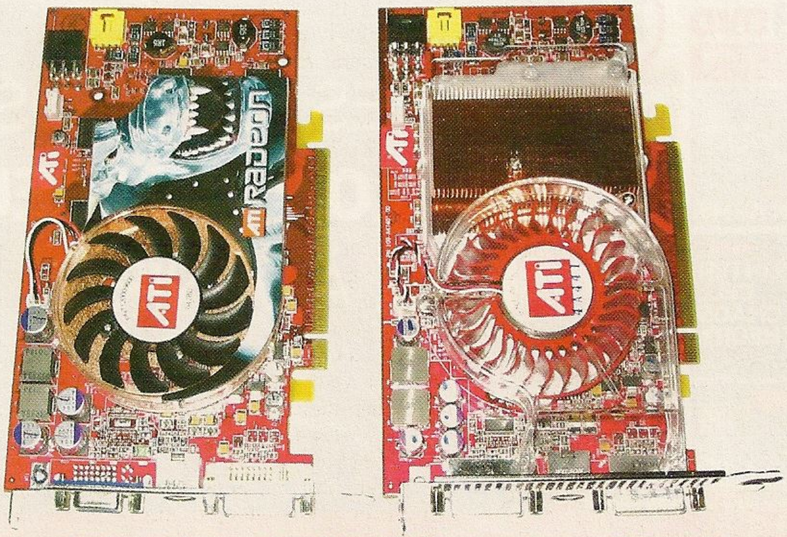
Les grands vents du Canada ont poussé jusqu'à ma porte la nouvelle collection de cartes 3D ATI. Bon, en réalité le vent s'est planté et j'ai dû aller les chercher en Allemagne... Un traditionnel remaniement hivernal qui apporte son lot de surprises avec pas moins de cinq nouvelles cartes. Ou comment mieux cacher les problèmes de disponibilité.

C_Wiz



ATI RADEON X850 XT PLATINUM EDITION

La configuration de test CPU AMD Athlon 64 3800+. Carte mère VIA VT5867A (K8T890). 1 Go de RAM DDR 400 (PC 3200) (2x512 Mo). Disque dur Western Digital ATA 120 Go. Windows XP SP2. DirectX 9.0c. nVidia Forceware 67.03 beta. ATI Catalyst 4.12 beta (8.08).

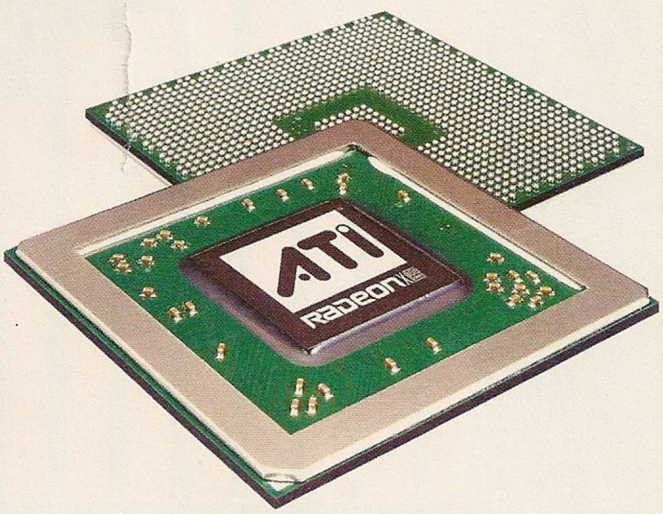


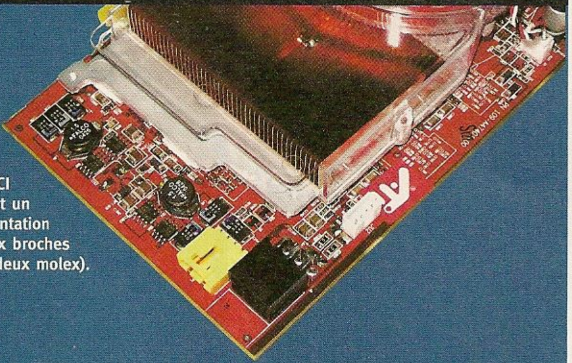
La dernière née d'ATI reprend le même PCB que la X800 XT PE à quelques légères modifications près.

L'année 2004 se termine et pour tous ceux que le pixel shader titille, le constat est assez mitigé. Replaçons-nous dans le contexte du début d'année : nVidia sortait d'une période très difficile avec ses GeForce FX qui ont assez bien fait illusion, au moins en public et ATI se sentait boosté tel un paladin dans une cathédrale par son R300 ficelé aux petits oignons avec l'aide d'un Microsoft très arrangeant pour cause de contrat avec la Xbox 2. Chacun son tour, me direz-vous. nVidia devait se racheter en proposant une architecture nouvelle et efficace. Sur le papier, on peut tout faire, y compris des GPU tournant à 1 GHz. Dans la réalité, il faut faire des choix techniques et se limiter en fonction des méthodes de production. nVidia avait trouvé un nouveau partenaire sur ce créneau et non des moindres : IBM. Big Blue allait s'occuper dans une usine flambant neuve de la production des NV40 : le chip était trop complexe à produire pour TSMC, ce fondeur taïwanais que se partagent ATI et nVidia. Les verts avaient publiquement blâmé leur partenaire et ses difficultés de production pour justifier les performances modestes de la gamme FX. Mais soyons honnêtes : même s'ils avaient fait tourner les GPU 100 MHz plus vite, cela n'aurait rien changé au fait que l'architecture des 5900 n'était pas adaptée aux jeux produits avec le kit de développement DirectX de Microsoft, entièrement basé sur l'architecture des Radeon 9700. Se fâcher avec le géant de Redmond

La collection hiver 2005 d'ATI : vous avez dit confus ?

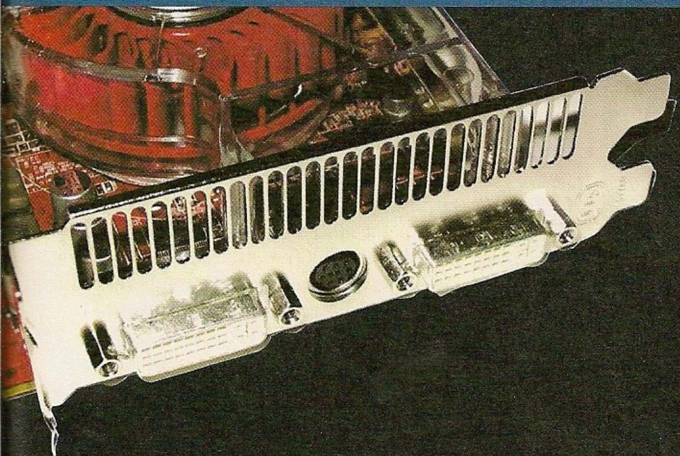
	GPU / RAM (en MHz)	Pipelines	Gravure (en micron)		Prix moyen
Radeon X850 XT PE	540 / 590	16	0,13	Nouveau !	550 euros
Radeon X850 XT	520 / 540	16	0,13	Nouveau !	500 euros
Radeon X850 Pro	520 / 540	12	0,13	Nouveau !	400 euros
Radeon X800 XT PE	520 / 560	16	0,13	Disparaît	550 euros
Radeon X800 XT	500 / 500	16	0,13	Disparaît	450 euros
Radeon X800 XL	400 / 500	16	0,11	Nouveau !	350 euros
Radeon X800 Pro	475 / 450	12	0,13	Reste	350 euros
Radeon X800	400 / 350	12	0,11	Nouveau !	250 euros





Les cartes vidéo PCI Express nécessitent un connecteur d'alimentation spécifique à six broches (l'équivalent de deux molex).





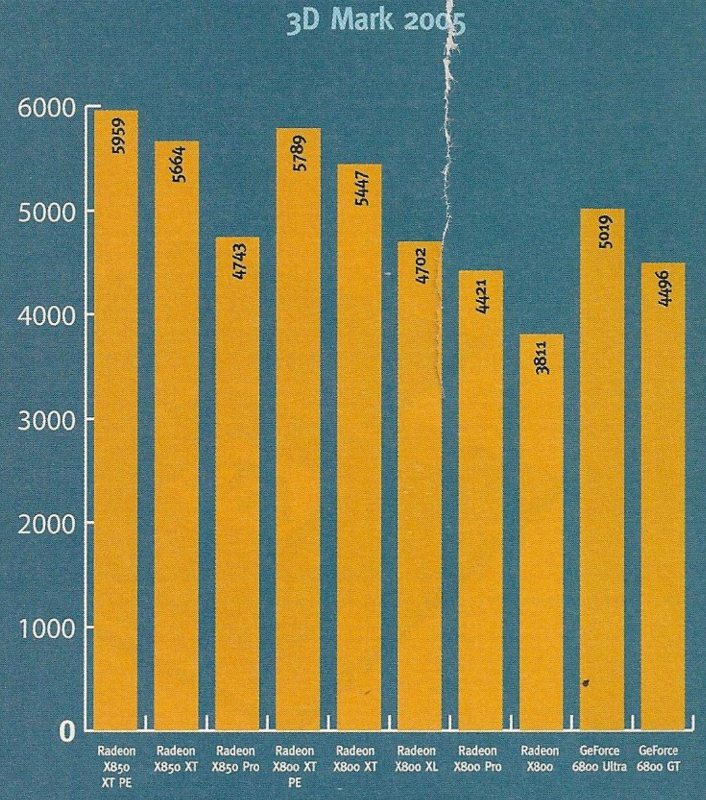
La X850XT PE vise le haut de gamme avec deux connecteurs DVI. Admirez l'extraction d'air façon GeForce FX 5800... En beaucoup plus silencieux !

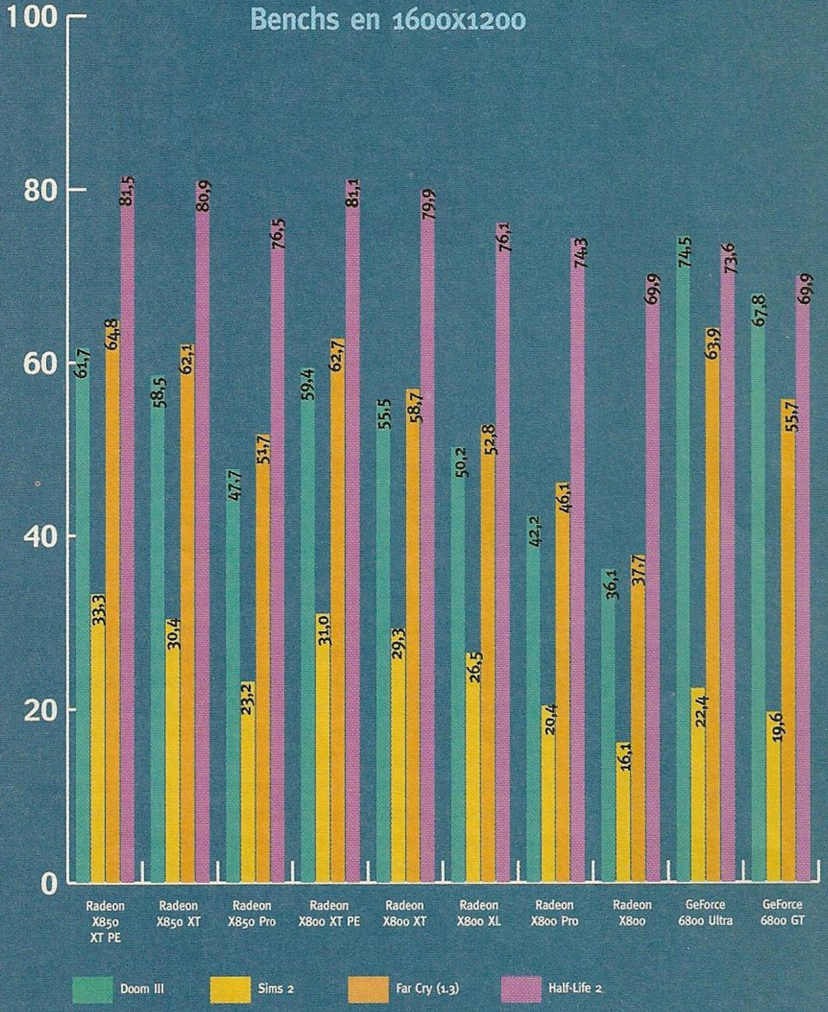
La collection hiver 2005 de nVidia : tout dans la simplicité

	GPU / RAM (en MHz)	Pipelines	Gravure (en micron)	Prix moyen
GeForce 6800 Ultra	400 / 550	16	0,13	500 euros
GeForce 6800 GT	350 / 500	16	0,13	400 euros
GeForce 6800	325 / 350	12	0,13	300 euros

autour du prix des chipsets de la Xbox n'était pas l'idée la plus brillante du CEO de nVidia, qui aura mis du temps à admettre devant ses employés qu'il s'était planté.

Ironie quand tu nous tiens... Avec IBM dans sa poche et un design fort de plus de 225 millions de transistors (juste 100 millions de plus qu'un Pentium 4 Prescott), nVidia a fait sa révolution : une architecture basée sur 16 pipelines complexes et qui doublait dans les benchs les performances de l'ancien haut de gamme de l'époque, le Radeon 9800 XT. Le GPU de la maturité, de mémoire de testeur on n'avait pas vu ça depuis l'ère 3Dfx. De son côté, ATI avait préparé deux scénarios en fonction de ce que proposerait son alter ego : d'un côté une version 12 pipelines de son R300 et de l'autre, une version 16 pipes plus coûteuse et plus difficile à produire. La guerre d'intox était totale au point que la plupart des partenaires d'ATI n'étaient même pas au courant de l'existence de leur V16. Surprise cependant autour des fréquences des GPU chez nVidia : les magiciens d'IBM n'auront réussi qu'à faire des puces tournant à 400 MHz (à leur décharge TMSC n'a pas fait mieux lorsque nVidia a échantillonné chez eux son NV40), 75 de moins que leur précédent haut de gamme, ATI les dépassant de 120 bons MHz avec la XT PE. On fera abstraction de la GeForce 6800 Ultra Extreme et de ses 450 MHz, qui serait une hallucination collective des journalistes. Marketing quand tu nous tiens...





Shader Model 3.0: cassage de dents Bien entendu, il serait réducteur de ne parler que des fréquences des GPU. Car si au final les performances de leurs hauts de gamme étaient assez proches, les choix techniques derrière les cartes diffèrent. nVidia, pour mieux réaffirmer ses envies de leadership, a décidé d'adopter une nouveauté de taille, le Shader Model 3.0. Selon ses concepteurs, cette version vise surtout à apporter plus de confort et de flexibilité aux programmeurs. Il intègre pour cela un certain nombre d'outils, comme par exemple les branchements dynamiques. Pour ceux qui n'ont toujours pas compris de quoi il s'agit, imaginez tout simplement des shaders plus intelligents, qui au lieu d'effectuer leur travail mécaniquement, pourraient vérifier certaines conditions avant de bosser. De la finesse dans un monde de brutes qui boosterait les performances, ça c'est pour la théorie ; car en pratique les branchements sont très coûteux sur le NV40, trop peut-être. Son architecture fixe a du mal à s'adapter et les gains sont réduits pour ne pas dire contre-productifs. Plus intéressante, l'instanciation géométrique, une technique qui permet d'afficher plusieurs fois un même objet à l'écran. C'est particulièrement pratique pour afficher de la végétation ou des armées d'unités. Très taquin, ATI s'est permis d'ajouter le support de cette fonction dans ses drivers.



nVidia garde tout de même pour lui la gestion des buffers en virgule flottante, pour du HDR encore plus réaliste. L'impact sur les performances est cependant là aussi assez élevé.

Distribution de baffes Huit mois après le lancement de ces cartes, le constat n'est pas brillant. Si les X800 Pro et autres 6800 GT peuvent être dénichées pour qui sait chercher, les hauts de gamme que sont les X800 XT PE et les 6800 Ultra sont disponibles au compte-gouttes. D'un côté comme de l'autre, la plupart des précommandes n'ont pas été honorées. Bien qu'on ait blâmé la distribution sporadique de la DDR3 (seul Samsung en produisait jusqu'il y a quelques semaines), le véritable coupable est surtout la course au surarmement que se sont menée les deux ennemis. C'est dans ce climat tendu qu'ATI annonce une nouvelle puce haut de gamme PCI Express avec le X850 XT PE. Était-ce bien utile ?

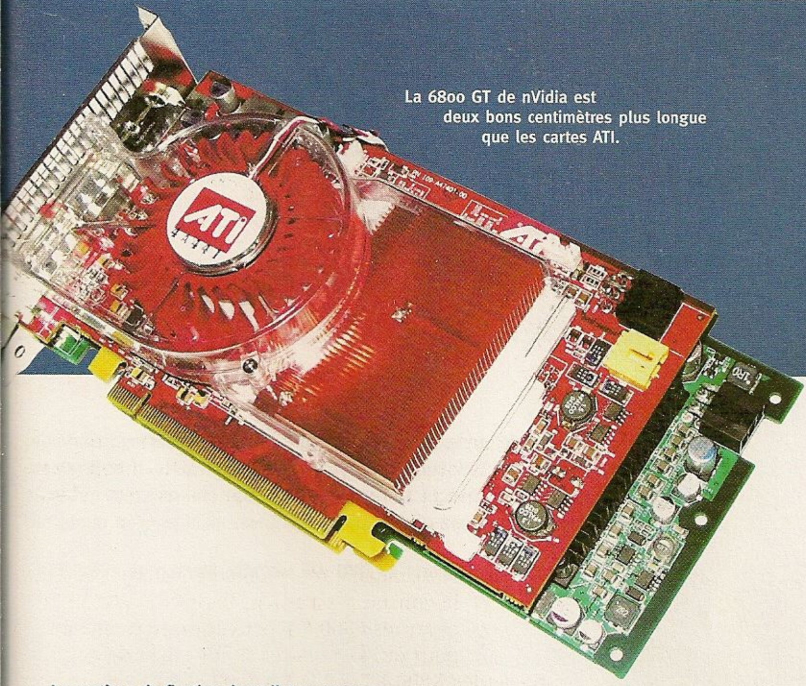
Un nouveau haut de gamme Le X850 n'est pas un nouveau GPU. En fait, il n'y a même strictement rien de neuf dedans. ATI parle d'optimisations au niveau de l'agencement des transistors sans être plus explicite. On ose espérer que ces modifications auront pour but d'améliorer la production. Par rapport à son petit frère le X800 XT PE, le X850 XT PE voit son GPU overclocké de 20 MHz et sa RAM de 30. Pas de quoi fouetter une mouette. En contrepartie et cela peut sembler plus surprenant, le refroidissement passe

sur deux slots et devient un poil plus bruyant. Il a également comme particularité d'englober la RAM. L'idée d'ATI est d'être capable de valider un plus grand nombre de puces qu'auparavant en utilisant la petite marge supplémentaire qu'apporte son nouveau système. C'est un peu la technique qui était utilisée par nVidia avec la 6800 Ultra, une méthode dont ATI s'était beaucoup moqué à l'époque...

Huit cartes haut de gamme ? Conscient de l'intérêt limité d'une telle carte par rapport au haut de gamme existant, ATI a décidé de mettre en retraite deux cartes à la disponibilité fantomatique, la X800 XT PE et la X800 XT. Elles disparaîtront après épuisement des stocks (les mauvaises langues diront que ça ne durera pas longtemps) et ATI en profite pour restructurer son offre avec deux modèles : un X850 XT et un X850 Pro qui reprennent le même schéma que celui utilisé en mai dernier. En clair, la X850 XT est une carte 16 pipes cadencée une poignée de MHz moins vite que sa grande sœur ; la version Pro, quant à elle, n'utilise que 12 pipelines. Il reste une rescapée dans la gamme X800 avec la version Pro. Pour ne pas qu'elle se sente trop seule, le Canadien l'entoure d'une X800 XL en 16 pipelines et d'une X800 au prix très attractif d'environ 250 euros. Elles partagent peut-être le même



La nouvelle héroïne d'ATI se met en scène dans une démo très courte mais techniquement bluffante.



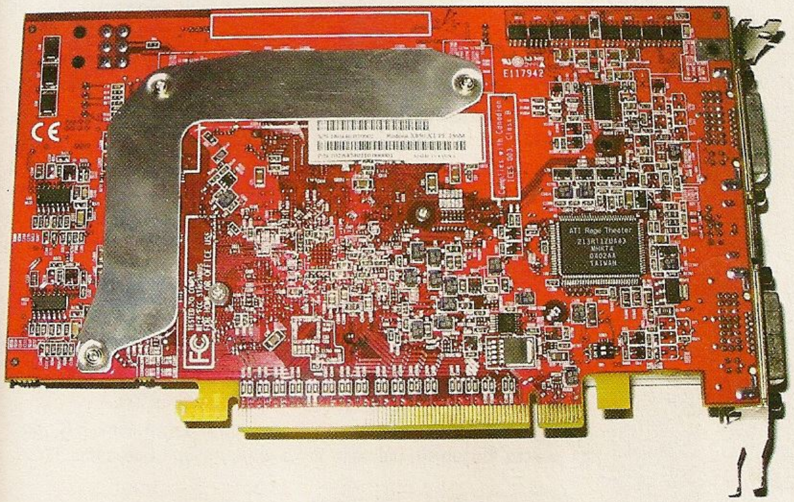
La 6800 GT de nVidia est deux bons centimètres plus longue que les cartes ATI.



nom mais elles diffèrent sur un point crucial : ces nouveaux X800 sont gravés en 0.11 micron. L'idée consiste à diminuer la dissipation thermique et augmenter les yields, ce nombre magique qui fait frémir les constructeurs quand il est prononcé dans la bouche d'un journaliste et qui désigne le pourcentage de puce fonctionnel produit. Vu les disponibilités des X800 XT PE on se doute qu'ils étaient assez bas... Vous n'avez rien compris ? C'est normal, après tout ATI est coutumier du fait. Rassurez-vous, je vous ai fait un petit tableau récapitulatif des gammes d'ATI et de nVidia pour que vous y voyiez un poil plus clair.

La carte graphique pour Excel Plusieurs remarques s'imposent devant les benchs. Tout d'abord on a du mal à comprendre l'intérêt de la X850 Pro, ce modèle n'est pas compétitif par rapport à la X800XL qui sort grande gagnante avec un prix annoncé à environ 350 euros. Ses fréquences de base assez modestes laissent également présager un excellent potentiel à l'overclocking. Plusieurs constructeurs sont sur le créneau, comme ABIT qui sortira une version « Fatal1ty » de la carte. Le X850 XT PE repousse de son côté les limites. En termes de performances bien sûr, mais surtout de prix. On saluera les efforts faits autour des nouveaux procédés de fabrication : ATI n'aura pas le droit de réitérer le coup des cartes fantômes s'il compte imposer ses nouveaux hauts de gamme.
Il est temps de tourner la page du 9800 Pro...

Le système de fixation du radiateur recouvre les puces mémoire GDDR3.



top HARD

Ça y est, papa Noël est passé et vous avez mis de côté un bon paquet de brouzoufs. Le temps de faire échanger cette GeForce 4 MX que grand-mamie vous a offerte (ce n'est pas de sa faute, elle ne pouvait pas savoir) et vous voilà prêt à booster ce PC qui rame. Ça tombe bien, je vous apporte sur un plateau les bons plans de ce début d'année. Les rois mages, c'était trop des petits joueurs.

Le processeur

Ça commence clairement à sentir le sapin pour les Pentium 4C, vous me direz, c'est normal, c'est de saison. Les revendeurs du Net, seuls à disposer de ces CPU ont beaucoup de mal à s'approvisionner et leurs prix repartent à la hausse... un comble. En clair, si vous voulez profiter de ces toujours excellents produits d'Intel, il ne va pas falloir traîner. Pour les autres, les Athlon 64 restent la référence qualité/prix du joueur malin.

Config 1 : AMD Athlon XP 2600+ Barton (1.91 GHz), 90 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz/Socket 939) 160 euros TTC environ, ou Intel P4 3,0C GHz (socket 478), 180 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/Socket 939), 260 euros TTC environ, ou Intel P4 3.4C GHz (socket 478), 300 euros TTC environ.

La carte vidéo

Il y a de gros changements en vue du côté de la carte graphique avec l'arrivée des X800 et X800XL, qui apportent un très bon rapport qualité prix... en PCI Express bien entendu. Tant qu'ils n'auront pas fini leur bridge chez ATI, il faudra faire sans pour les possesseurs d'AGP. Ils pourront se retrancher sur la 6600GT AGP de nVidia ou l'éternelle 9800 Pro. Cette dernière aurait d'ailleurs un approvisionnement difficile. Elle reste cependant la référence chez ATI faute d'alternative en AGP.

Config 1 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo (AGP), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon 9800 Pro (AGP, 256 bits) 128 Mo, environ 180 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (AGP et PCI Express) 128 Mo, environ 200 euros TTC.
Config 3 : nVidia GeForce 6800 (AGP ou PCI Express) 128 Mo, environ 300 euros TTC.

La carte son

Malgré les effets d'annonce du HD audio et SoundStorm 2, le constat est affligeant : les cartes mère ne disposent toujours pas de puces son qui valent le coup. C'est triste, très triste. Je pourrais pleurer aussi sur les chipsets que VIA auraient dû sortir depuis deux ans, mais je ne préfère pas. En attendant, il est urgent de se payer une vraie carte son.

Config 1 : SoundBlaster Audigy ES, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy ES, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 90 euros TTC.

La RAM

Noël est là et la mémoire DDR n'a pas augmenté. Je sais, ce n'est pas très normal, mais les stocks de mémoire sont encore plus élevés que ceux de dalles LCD. La faute entre autres à la DDR II qui n'a pas eu le succès escompté. C'est tout bénef' pour nous, alors on investit dans de la mémoire de marque pour éviter d'avoir des problèmes. Le passage au giga de Ram commence à se faire pressant, profitez-en. Et comme beaucoup de bonnes choses, les barrettes de Ram vont par paires.

Config 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 160 euros TTC.

Le lecteur de DVD

Je crois que le message est enfin reçu : après plus d'un an de bataille, les lecteurs de DVD sont enfin rentrés dans les esprits. Il était temps. Bon, dommage que ce soit un jeu qui donne mal au cœur qui vous a fait acheter en masse les mange-disques, mais je m'en remettrai.

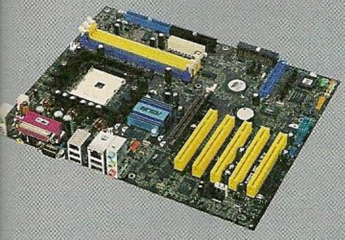
Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16x/48x, environ 30 euros TTC.

Le moniteur

Encore quelques belles annonces du côté des écrans LCD, particulièrement du côté des 19 pouces. BenQ devrait proposer début janvier le FP937S+, une version améliorée de son 19 pouces, qui utilisera là aussi une dalle 8 ms. Une sacrée bonne nouvelle, même si l'on attendra de voir en pratique ce qu'il vaut. En attendant, il y a toujours du très bon, aussi bien pour les amateurs de LCD que d'écrans cathodiques. Leur fin est programmée pour très bientôt et les stocks s'amenuisent. Si vous êtes allergique aux LCD, il ne va pas falloir tarder...

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 19 pouces LCD Nec LCD92VM, environ 490 euros TTC.
Config 3 : 17 pouces LCD BenQ FP71E+, environ 540 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.





La carte mère

Il y aura eu encore un poil de retard, mais les cartes nForce 4 pointent enfin le bout de leur socket, avec une bonne surprise : un prix inférieur à celui prévu. Bien entendu, ces cartes ne sont faites que pour ceux qui veulent mettre en retraite leur carte graphique AGP. Les autres se contenteront du nForce 3 250 ou du VIA K8T800 selon le prix qu'ils sont prêts à y mettre. Je parle de vous là, les gars.

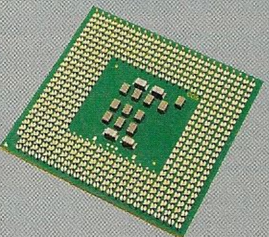
Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC.
Config 2 : MSI K8N Neo3 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 160 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 100 euros TTC.
Config 3 : Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 160 euros TTC ou MSI K8N Neo3 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 160 euros TTC.



Le disque dur

Stabilité sur le prix des disques durs. L'occasion de rajouter un peu de place pour stocker les gros jeux du moment. N'oubliez pas qu'un disque dur rapide, ça aide beaucoup pour les chargements. Les accès disques restent de très loin le maillon faible sur vos configs de nantis.

Config 1 : 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 160 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 180 euros TTC.

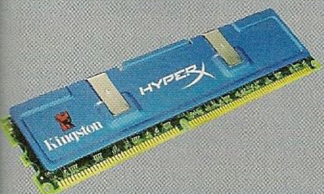


Le routeur WIFI

Il n'y a pas à dire, le routeur, ça reste l'arme ultime. Non seulement il vous protège des hackers, mais il s'assure que vous êtes connecté en permanence au Net. Ça évite de se coltiner un firewall un peu trop pénible ou gourmand en ressources système. Linksys a ma petite préférence en ce moment pour ses firmwares ficelés par Cisco. Dur de trouver mieux en matière de sécurité que la référence des pros.

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 100 euros.
- Netgear DG834G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 120 euros.





Le mini-PC

Compagnon idéal de l'homme moderne, le mini-PC s'accordera parfaitement avec votre intérieur aux couleurs chatoyantes. Discret, il se fondra sans problème à côté de votre matériel hi-fi, ou pourra agrémenter joyeusement votre bureau. Il améliorera également vos relations avec la gent féminine par son encombrement réduit. Que demandez de plus... Non, taisez-vous.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 330 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 230 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 330 euros TTC.









ET POKE ET PEEK

Janvier 1995, c'est la date de mon premier gros voyage pour le boulot. Direction Las Vegas et le Winter Consumer Electronics Show (CES). La Mecque du jeu vidéo pendant quelques jours, à une époque où l'E3 n'existait pas. Ça va me faire bizarre de relire le mag qui m'a tenu compagnie dans l'avion.


ENQUÊTE

RUSSEL DEMARIA/PINKY

Comme le temps passe ! On en est encore à parler de nouveau standard, de dernier cri de la technologie lorsqu'on évoque la 3DO, et déjà on s'aperçoit que la Panasonic FZ1 s'apprête à souffler sa première bougie ! Autrement dit, c'est l'heure d'effectuer le premier bilan d'un système qui devait, selon les dires de Trip Hawkins, "révolutionner le concept même du home entertainment". Et il semble bien que ledit bilan soit tout de même assez mitigé. Cependant, après un départ des plus difficiles, il semble à présent que la 3DO commence à déployer ses ailes sur les marchés européens, américains, et surtout japonais. Il faut dire que les développeurs commencent à mieux s'y retrouver dans les méandres de l'architecture interne de ces machines, et bon nombre des derniers jeux sortis sur 3DO exploitent l'engin bien plus qu'auparavant.

3DO

Après l'année galère l'année prospère ?

On commence donc à réellement voir de quoi sont capables les Panasonic FZ1 et autre Goldstar, et le résultat est des plus prometteur ! Ouf, il était temps, car la période de transition commençait à se faire un peu longue, et on finissait par se demander si les 3DO allaient lui survivre. Fort heureusement, il n'en a rien été, et Trip Hawkins, président et fondateur du système 3DO, a retrouvé un sourire de présentateur télé surfant sur la vague de l'Audimat. Signe des temps, ce dernier n'a du reste pas hésité à démissionner de ses fonctions au sein d'Electronic Arts, afin de mieux se consacrer au développement de la 3DO. Le moment nous a donc semblé opportun pour effectuer, en sa compagnie, un petit tour d'horizon du bulletin de santé de ce standard et d'évoquer ses perspectives futures. Vous avez dit renaissance ?

26

Pub pour dentifrice vivante, Trip n'hésite pas à booster les chiffres de vente de la 3DO pour être plus crédible. C'est mal.

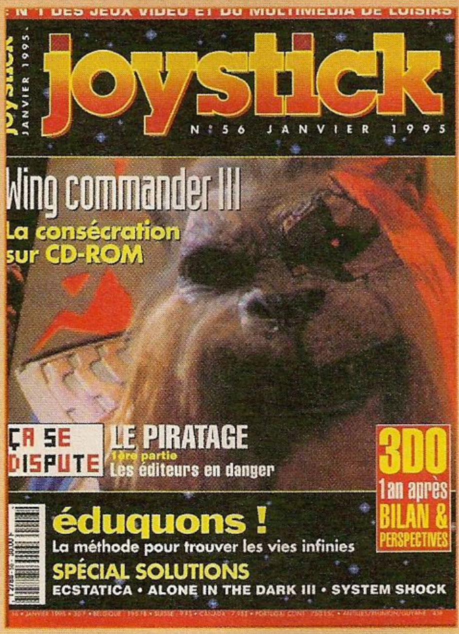
Le seul souvenir précis que j'ai du CES 95, c'est un mal de pied fantastique associé à des lendemains de fêtes difficiles. Sans oublier la présentation du Virtual Boy par Nintendo, un truc qui n'avait aucune chance de se vendre. Visiblement tout le monde était au courant sauf eux, on en reparlera dans les mois qui viennent. Dans ce numéro 56, c'est encore une fois la 3DO qui se fait remarquer, avec un dossier sur son avenir. Pinky commence à se poser des questions sur la viabilité de la chose mais dans l'ensemble on reste confiant. C'est qu'il a le sourire persuasif Trip Hawkins (le boss de 3DO). Et puis il a quand même fait Harvard, bossé chez Apple et créé Electronic Arts : on imagine mal qu'il puisse se planter. Quand il remet en cause l'engagement de Sony vis-à-vis de la PSX, on serait même presque tenté de le croire. Après tout, Sony non plus n'y connaît rien en jeu vidéo… Nous connaissons tous la suite. Elle prouve que le monsieur a les dents blanches mais des projets parfois fumeux. La réussite de EA, c'était peut-être un coup de bol. Quand on voit la société qu'il vient de lancer (Digital Chocolate – un éditeur de jeux pour téléphones portables avec un aspect « social ». Ben voyons.), ma théorie tient debout. On verra dans 10 ans si ce que je viens d'écrire est débile ou pas.

LES VRAIS FAUX PRODUITS DE DEMAIN

Autre page qui réveille des souvenirs, une news sur Matrox qui s'intéresse enfin aux jeux vidéo PC. Rendez-vous compte, des cartes graphiques qui accélèrent le calcul de la 3D. Nous sommes aux limites de la science-fiction. En ce qui concerne Matrox, on restera longtemps dans le domaine de la S.F. pour y retourner fissa. Quand je pense que je vous ai tartiné des pages sur la Parheliahahaha dans la rubrique Matos… Toutes mes confuses.
On trouve aussi dans ce numéro un article sur mon système d'exploitation préféré de l'époque : OS/2 Warp, qui connaîtra un destin funeste dès la sortie de Windows 95, présenté en preview dans les mêmes



Warcraft était moche à ce point-là ? Décidément, on idéalise à mort les idoles d'hier.



pages. Pas très loin, un dossier sur le vaste sujet du piratage tente de faire le point sur ce fléau du PC, que seuls les jeux en ligne avec abonnement auront réussi à vaincre pour le moment. Page 55, le test de Wing Commander III, le jeu du mois. 92 % en intérêt, gestion de la Gravis Ultrasound (ma carte son fétiche) : de quoi devenir fan instantanément. Un titre qui aura fait vendre beaucoup de PC à l'époque, contrairement à la tonne de daubes testées dans ce numéro…. Comme quoi les mois de janvier étaient déjà durs. Un intrus dans cet océan de médiocrité : Warcraft premier du nom, qui prend 85 % mais avec Megastar s'il vous plaît. Blizzard fait ses premiers pas sur PC et Moulinex ne s'y trompe pas, il y a du potentiel chez ces gens. Hasard de calendrier amusant, un dossier musique et jeux vidéo concluait ce numéro de 1995. Dix ans après, il suffit d'un PC pour composer. C'est beau le progrès, surtout quand ça fait économiser des milliers de brouzoufs !

CAFÉINE

Raphaël Geska, alias Audiomonster pour les connaisseurs. Rien qu'au matos devant lui on sait que cette photo date un peu…





Vous n'avez
pas peur
des rayures
ce DVD non
plus.
ScratchProof™
Un accident est si vite arrivé ! Un café renversé, un ongle qui glisse sur votre DVD préféré et c'est tout votre enregistrement qui est altéré. Avec un DVD TDK ScratchProof, 100 fois plus résistant qu'un autre DVD, vous n'avez plus rien à craindre. Les rayures ne lui font pas peur, les traces de doigts ne l'effraient pas. Son vernis protecteur met vos enregistrements sous haute protection et vous garantit une relecture illimitée.
TDK
DVD+R
TDK
DVD+RW
MADE AND PLAYED ON
TDK